GUÍA COMPLETA CON TODAS LAS CLAVES

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

36 PÁGINAS

- TODAS LAS MISIONES PASO A PASO
- ENEMIGOS, ARMAS Y MOVIMIENTOS
- TÉCNICAS DE CAMUFLAJE Y SUPERVIVENCIA
- SNAKE CONTRA MONO

HOBBY CONSOLAS

...y además ¡DESVELAMOS TODOS LOS SECRETOS!



SUMARIO

Snake y sus aliados

Snake, "la Serpiente". El apodo perfecto para el agente más escurridizo y letal de la CIA. Está a punto de vivir unos acontecimientos que cambiarán el mundo... ¡y su vida!

SNAKE



ALIAS: "SERPIENTE DESNUDA" **EDAD:** DESCONOCIDA
NACIONALIDAD: ESTADOUNIDENSE
FECHA DE NACIMIENTO: DESCONOCIDA
LUGAR: DESCONOCIDO

■ **¿QUIÉN ES?** El eje de esta aventura es el núcleo de la unidad especial FOX. Su experiencia está a la altura de su pericia como agente especial, sólo superado por The Boss. Los altos mandos y ciertos grupos secretos de poder tienen grandes planes para él, como demuestra el hecho de que se le encargue una misión tan importante como impedir la mayor crisis que ha vivido el planeta desde la Segunda Guerra Mundial.

■ **ESPECIALIDAD:** Creador del CQC junto a The Boss (técnicas especiales de combate que combinan el cuerpo a cuerpo con las armas), "Jack" también es experto en el uso de cualquier arma, camuflaje, manejo de explosivos y supervivencia.

■ **NUNCA FALLA EN...** Son tantas las habilidades de Snake que rara vez se verá superado por las circunstancias. Puede usar el entorno para su supervivencia y la derrota del enemigo. Cualquiera que sea el problema, siempre contaréis con una solución cercana si sois observadores.

■ **PUNTO DÉBIL:** A veces es demasiado confiado, lo que le hace desaprovechar su potencial. Aún no ha sido capaz de superar a su mentora, The Boss.

EVA



ALIAS: "EVA" **FRECUENCIA:** 142.52
EDAD: 28 AÑOS **NACIONALIDAD:** EE.UU.
FECHA DE NAC.: 5/15/1936 **LUGAR:** MERIDIEN

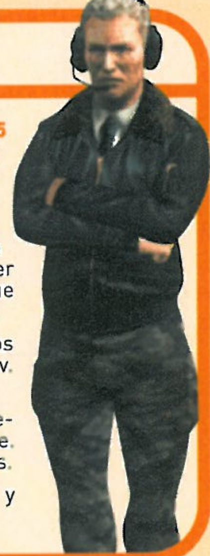
■ **¿QUIÉN ES?** La lealtad de Eva (si ese es su nombre) es algo difusa. Trabajó en EE.UU. como miembro de la NSA, para luego ingresar en la KGB. Es el aliado de campo de Snake durante su misión..

■ **ESPECIALIDAD:** Esta espía es una gran motorista. Su arma predilecta es una Mauser modificada. También domina las artes marciales.

■ **NUNCA FALLA EN...** Contad con Eva para que os indique las mejores rutas. También os avisará de trampas y cómo evitarlas, además de señalaros la localización de armas y municiones.

■ **PUNTO DÉBIL:** No es una luchadora lo bastante eficaz. Su papel como agente doble la somete a una fuerte presión, en ocasiones excesiva.

MAJOR ZERO



ALIAS: "MAJOR ZERO" **FRECUENCIA:** 140.85
EDAD: 55 AÑOS **NACIONALIDAD:** REINO UNIDO
FECHA DE NAC.: 8/12/1909
LUGAR: EXETER, INGLATERRA

■ **¿QUIÉN ES?** Oficial proveniente de las SAS y creador de la unidad FOX. Ya ha colaborado con Snake en el pasado. La gravedad de la situación le hace ser imperativo con cualquier aspecto de la misión, que supone la prueba de fuego para su unidad especial.

■ **ESPECIALIDAD:** Conoce las identidades de todos los implicados en la misión de rescate de Sokolov. Además este tipo es un estratega consumado.

■ **NUNCA FALLA EN...** A la hora de indicar rutas, recordar los objetivos o sugerir estrategias de combate. Es un gran apoyo cuando luchéis contra jefes finales.

■ **PUNTO DÉBIL:** A veces tiene exceso de celo y sabe más de lo que dice, el muy... "puñetero".

PARA-MEDIC



ALIAS: "PARA-MEDIC"
FRECUENCIA: 145.73 (Para-Medic) / 140.96 (Salvar)
EDAD: 28 AÑOS **NACIONALIDAD:** EE.UU.
FECHA DE NAC.: 6/22/1936 **LUGAR:** BOSTON

■ **¿QUIÉN ES?** Miembro de apoyo de la Unidad FOX. Cree en lo que hace y en el bienestar de su país, pero sin dejar que su lealtad se imponga a sus sentimientos.

■ **ESPECIALIDAD:** Conocimiento casi ilimitado sobre cirugía de campo, medicina general y primeros auxilios.

■ **NUNCA FALLA EN...** Hablad con ella para salvar vuestros progresos. También os indicará cómo curar vuestras heridas y conoce las propiedades de cualquier alimento.

■ **PUNTO DÉBIL:** Es una fanática de las películas fantásticas y de terror. Sus comentarios sobre cine son visionarios, pero a menudo pueden hacerse bastante tediosos.

SIGINT



ALIAS: "SIGINT"
FRECUENCIA: 148.41 (Operación Snake Eater)
EDAD: 24 AÑOS **NACIONALIDAD:** EE.UU.
FECHA DE NAC.: 11/11/1939 **LUGAR:** NASHVILLE

■ **¿QUIÉN ES?** Una unidad de nuevo cuño como FOX debe contar con la mejor tecnología. Sigint ha creado casi todos los dispositivos con que cuenta Snake.

■ **ESPECIALIDAD:** Sigint es de esas personas cuya aportación anónima cambia la historia. Sus creaciones para el espionaje resultan revolucionarias.

■ **NUNCA FALLA EN...** Os indicará cómo funciona cualquier arma o artefacto. También puede deciros todos los puntos flacos de nuestros enemigos.

■ **PUNTO DÉBIL:** Se entusiasma demasiado con sus explicaciones. Es un tanto "brasas".

The Boss y sus secuaces

The Boss dirige a una unidad formada por guerreros de élite. Su aliado es el cruel coronel Volgin y el grupo lo cierra Ocelot, un pistolero arrogante y misterioso.

THE BOSS (The Joy, "El Gozo")

EDAD: DESCONOCIDA **NACIONALIDAD:** EE.UU.
FECHA DE NAC.: DESCONOCIDA **LUGAR:** DESCONOCIDO

■ **¿QUIÉN ES?** ¿Amiga o enemiga? La maestra de nuestro héroe Snake tiene una extraña relación de amor-odio con su antiguo amigo. Es capaz de salvarle la vida para, a continuación, atacarle de forma cruel y despiadada. Fue una heroína durante la guerra, pero su deserción la ha convertido en el blanco de todas las iras... incluyendo el desconcierto y decepción de Snake, por supuesto.

■ **¿POR QUÉ ES TAN PELIGROSA?** Creó las técnicas CQC junto a Snake, pero es una luchadora muy superior, casi invencible. También es extremadamente difícil atacarla con cualquier arma. Cuenta con un sexto sentido para detectar a sus enemigos.

■ **CÓMO DERROTARLA:** La inteligencia de The Boss es tan alta que, suponiendo que exista un ataque capaz de dañarla, lo neutralizará al instante para que no surta efecto dos veces. El único modo de vencerla es combinando y alternando diversas técnicas como CQC, armas y explosivos. O, tal vez, que ella quiera ser derrotada...

CORONEL VOLGIN

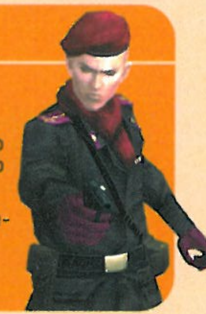
EDAD: DESCONOCIDA **NACIONALIDAD:** U.R.S.S.
FECHA DE NAC.: DESCONOCIDA **LUGAR:** DESCONOCIDO

■ **¿QUIÉN ES?** Líder del GRU, la facción militar que se ha rebelado para hacerse con el poder en Rusia.

■ **¿POR QUÉ ES TAN PELIGROSO?** Es capaz de acumular electricidad y lanzarla en descargas de altísimo voltaje.

■ **CÓMO DERROTARLE:** Su presencia física no es tan invulnerable como pretende, lo que le hace vencible.

OCELOT



EDAD: DESCONOCIDA **NACIONALIDAD:** DESCONOCIDA
FECHA DE NAC.: DESCONOCIDA **LUGAR:** DESCONOCIDO

■ **¿QUIÉN ES?** Joven y arrogante, Ocelot dirige con mano de hierro la unidad de la Spetznaz que lleva su nombre. No existe en toda Rusia un pistolero tan hábil.

■ **¿POR QUÉ ES TAN PELIGROSO?** Su puntería es sobrehumana. Incluso puede lograr que sus balas reboten.

■ **CÓMO DERROTARLE:** Sobreestima sus habilidades.

THE FURY (La Furia)



EDAD: DESCONOCIDA **NACIONALIDAD:** U.R.S.S.
FECHA DE NAC.: DESCONOCIDA **LUGAR:** DESCONOCIDO

■ **¿QUIÉN ES?** Tras su incursión en el espacio, sufrió terribles quemaduras que alteraron su cordura.

■ **¿POR QUÉ ES TAN PELIGROSO?** The Fury maneja un poderoso lanzallamas. Su traje es a prueba de balas.

■ **CÓMO DERROTARLE:** La mochila y el casco de sus trajes son vulnerables a armas potentes.

THE PAIN (El Dolor)



EDAD: DESCONOCIDA **NACIONALIDAD:** DESCONOCIDA
FECHA DE NAC.: DESCONOCIDA **LUGAR:** DESCONOCIDO

■ **¿QUIÉN ES?** Este enorme guerrero ha hecho de su cuerpo un enjambre de abejas asesinas.

■ **¿POR QUÉ ES TAN PELIGROSO?** Sus "balas-abeja" son en realidad abejas asesinas de veneno mortal.

■ **CÓMO DERROTARLE:** Cuando su enjambre no le rodea, The Pain es muy vulnerable a todo ataque.

THE SORROW (El Pesar)

EDAD: DESCONOCIDA **NACIONALIDAD:** DESCONOCIDA
FECHA DE NAC.: DESCONOCIDA **LUGAR:** DESCONOCIDO

■ **¿QUIÉN ES?** Mantuvo una relación muy estrecha con The Boss en tiempos de guerra, hasta su deserción.

■ **¿POR QUÉ ES TAN PELIGROSO?** The Sorrow puede comunicarse con los muertos para que le ayuden.

■ **CÓMO DERROTARLE:** ¿Cómo vencer a alguien que ya está muerto? Ningún arma puede dañarle...

THE FEAR (El Miedo)



EDAD: DESCONOCIDA **NACIONALIDAD:** DESCONOCIDA
FECHA DE NAC.: DESCONOCIDA **LUGAR:** DESCONOCIDO

■ **¿QUIÉN ES?** Nació con dobles articulaciones en cada codo, que le permiten moverse y trepar como una araña.

■ **¿POR QUÉ ES TAN PELIGROSO?** Puede fundirse con el entorno y cuenta con dos ballestas especiales.

■ **CÓMO DERROTARLE:** The Fear tiene el descuidado hábito de buscar alimento en pleno combate.

THE END (El Fin)



EDAD: 104 AÑOS **NACIONALIDAD:** DESCONOCIDA
FECHA DE NAC.: 1860 **LUGAR:** DESCONOCIDO

■ **¿QUIÉN ES?** El más longevo de los Cobras es conocido como el primer francotirador de la historia.

■ **¿POR QUÉ ES TAN PELIGROSO?** La naturaleza le protege y le ayuda para que nunca falle.

■ **CÓMO DERROTARLE:** Ni siquiera The End escapa al paso del tiempo. Necesita descansar a menudo.

SHAGOHOD



AÑO DE CREACIÓN: 1961 **PESO:** 152,5 TONELADAS
MEDIDAS: 22m X 8m X 6m.
VELOCIDAD MÁXIMA: 80 Km/h. **ALCANCE:** 650 Km.

■ **¿QUÉ ES?** El primer tanque bípedo nuclear.

■ **¿POR QUÉ ES TAN PELIGROSO?** Cuenta con armamento pesado.

■ **CÓMO DERROTARLE:** Movilidad limitada y carlinga trasera vulnerable.

Las claves de la aventura

Las técnicas aprendidas por Snake le convierten en el agente perfecto. O casi, porque ni él puede sobrevivir en una jungla llena de amenazas sin el adiestramiento adecuado.

OBJETIVO: SOBREVIVIR



LAS CONDICIONES OS SON MUY ADVERSAS: estáis rodeados de enemigos, trampas... El objetivo es salir con vida de semejante situación. Debéis tener encuenta lo esencial.

En la esquina superior izquierda está la Barra de Vida, y debajo la de Estamina, que determina vuestra resistencia. En las esquinas inferiores a izquierda y derecha están Objetos y Armas, por cuyos inventarios podéis navegar pulsando L2 o R2. Y en la esquina superior derecha tenéis indicado el tipo de camuflaje equipado y el porcentaje de Camuflaje, indicador del nivel de visibilidad enemiga.

MOCHILA

CUALQUIER OBJETO QUE CONSIGÁIS SE ALMACENA EN VUESTRA MOCHILA. Podéis navegar por sus contenidos accediendo al Menú de Supervivencia, donde encontraréis dos categorías principales (Objetos y Armas), mientras que el Camuflaje y la Comida cuentan con categorías individuales. Disponéis de espacio limitado para cada clase de objeto. Tened en cuenta que los objetos pesan, y si acumuláis demasiados la Estamina se reducirá rápidamente.

RADIO

RADIO BÁSICA:

Siempre contáis con un equipo que os respalda a través de un transmisor. Podéis introducir frecuencias con el sintonizador y luego "Llamar", pero lo mejor es recurrir a las frecuencias preestablecidas. Por cierto, pulsad la cruceta mientras habláis para ver la ficha de vuestro interlocutor. También podéis mover la pantalla y hacer zoom con el stick izquierdo.

- **Para-Medic (145.73):** Consejos médicos y de alimentación. Llamadla cada vez que sufráis una lesión para saber el tratamiento adecuado. También os informará sobre las características de animales y plantas.
- **Salvar (140.96):** También Para-medic, pero esta vez os ayuda salvando vuestros progresos en el juego en la partida de memoria. Podéis salvar en cualquier momento, si bien guardar partida en ciertos momentos clave puede afectar al desarrollo de la aventura. ¡Y no abuséis!
- **Mayor Zero (140.85):** Indicaciones tácticas sobre la misión. Si no sabéis el camino a seguir, habéis olvidado los objetivos o un jefe final os está dando problemas, dadle un toque al Mayor para que os ayude.
- **Signit (148.41):** Explicaciones sobre armamento y equipo. Os dará toda la información disponible sobre los camuflajes y pinturas que obtengáis. También tiene mucho que contaros acerca de las armas y objetos.
- **The Boss (141.80):** Sólo en la Misión Virtuous. Da consejos sobre las técnicas CQC. Conviene llamarla a menudo en el prólogo del juego, ya que su frecuencia deja de estar disponible muy pronto.
- **Eva (142.52):** Os da indicaciones sobre el terreno y las bases enemigas, además de hablaros sobre los jefes finales y daros pistas para vencerlos.

ACCIONES

Estos son todos los movimientos básicos de Snake. Os recomendamos que practiquéis con ellos al principio del juego para que os familiaricéis con su control y disfrutéis mucho más del desarrollo de la aventura.

DISPARAR
Pulsad ■ para usar el arma con que os hayáis equipado. Podéis disparar en 1ª o 3ª persona.



GOLPEAR
El botón ● sirve para golpear en una serie de puñetazos y patadas.

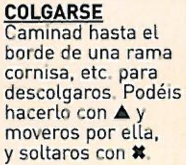
ANDAR/CORRER
Pulsad con firmeza el Stick Izquierdo para correr, o suavemente para caminar.



ACECHAR
Si pulsáis la Cruceta Snake caminará rápidamente en cuclillas sin ser descubierto.

GATEAR Y AGACHARSE
Pulsando ✖ Snake se agacha, y si os movéis a continuación podréis tumbaros o ir en cuclillas.





ARMAS PESADAS
Si encontráis un arma de posición usadla pulsando ▲ y a continuación ■.

PRIMERA PERSONA
R1 activa la vista en primera persona. Pulsando **L1** Snake saca el arma que lleve equipada en ese momento, para disparar con ella.



PASOS LATERALES
Mientras estáis en vista en primera persona, pulsad **L2** o **R2** para caminar lateralmente a izquierda o derecha.



ARBOLES
Es posible trepar a algunos árboles pulsando ▲.





COLGARSE
Caminad hasta el borde de una rama cornisa, etc. para descolgaros. Podéis hacerlo con ▲ y moveros por ella, y soltaros con ✖.



DISPARAR COLGADOS
Ciertas armas pueden ser usadas mientras estáis colgados. Pulsad ■ para disparar.



SUBIR OBJETOS
Pulsad ■ junto a objetos como cajas o contenedores para subir a ellos.



NADAR
Si estáis en un medio acuático os podéis mover con el Stick Izquierdo. Pulsad ✖ para bucear. Contáis con oxígeno limitado.



RODAR
Mientras corréis, pulsad ✖ para hacer una voltereta.





CAMBIO RÁPIDO
Pulsad **L2** o **R2** para equipar o desequipar un arma u objeto. Un método eficaz para recargar el arma a toda velocidad.



PEGARSE A MUROS
Presionad hacia un muro con el Stick Izquierdo para pegar la espalda contra él.



HACER RUIDO
Sin despegar la espalda de la pared, presionad ● para golpearla.



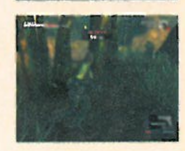
VISIÓN EN ESQUINA
Mientras estáis pegados a una pared, acercaos hasta la esquina. Pulsando **L2** o **R2**, Snake se asomará.



DISPAROS DESDE ESQUINA
Desde la Visión en Esquina y con **R2** o **L2**, pulsad ● para disparar.



SORPRENDER
Desde la visión en esquina debéis desequipar el arma y soltar el botón **R2**.



ESTRATEGIAS DE SIGILO

La clave de «Snake Eater» es actuar sin ser vistos. Vuestros enemigos tienen una vista excepcional, así que debéis hacer todo lo posible para pasar desapercibidos. Aquí tenéis una serie de recomendaciones para lograrlo.

- No contáis con un radar de enemigos en pantalla, así que **debéis localizar la posición del enemigo sobre el terreno**. Para ello disponéis de Prismáticos, Sensores y Gafas Térmicas. No los quitéis del inventario.



- **Fijaos en las rutinas de vigilancia de los guardias**. Si localizáis a un enemigo, podréis ver que sigue siemprela misma ruta. Aproximaos cuando los guardias se alejen de él o sorprended al enemigo por la espalda.



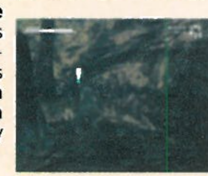
- **El Mapa es un gran aliado**. Entrad en el Menú de Supervivencia para ver las rutas alternativas a vuestro objetivo y no pasar por alto ningún recoveco. En él no aparecen los enemigos, a no ser que seáis listos y...



- ... y le **saquéis esa información al enemigo**. Con la técnica Interrogar os indicará la posición de trampas y refuerzos, que quedan señalados en el mapa. Puede incluso daros códigos para cancelar las alertas.



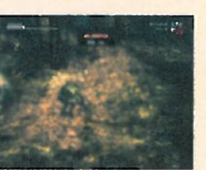
- **Cualquier objeto sirve como distracción**. Equipaos con comida, animales capturados, etc. y arrojadlos con ●. Cazad con vida a una serpiente para arrojársela al guardia. ¡Se acobardará y bajará la guardia!



- Si golpeáis a un enemigo con fuerza le dejaréis sin sentido. Al cabo de un rato volverá en sí y el guardia se despertará alerta. **Si usáis un arma anestesiante no se despertará** salvo si recibe un golpe.



- Cada vez que incapacitéis a un enemigo, **moved su cuerpo con ■ y dejadlo caer un par de veces** para que libere cuanto lleve en los bolsillos: munición, comida... ¡Pero no olvidéis luego ocultar su cuerpo!



- **Todo guardia que os dé la espalda es un objetivo vulnerable**. Podéis distraerle con cualquier objeto, acercaros para sorprenderle, dispararle con calma... pero recordar no hacer ruido a la hora de actuar contra él.



- **Es posible "rodear" a los enemigos**. Si no conocéis sus rutas de vigilancia, llamad su atención para que se acerquen (por ejemplo golpeando la pared) y aprovechad para avanzar entonces en dirección opuesta.



- **El entorno es peligroso**. Cuando caigáis en una trampa es probable que los enemigos oigan el ruido de la misma al activarse. Liberaos de ella cuanto antes y buscad un buen escondite antes de que os descubran.



- **Usad el entorno en vuestro provecho**. Por ejemplo, si un guardia está junto a un árbol, es posible que sobre su cabeza haya una colmena. Disparad sobre ella para que las abejas piquen al guardia y eche a correr.



- Nada como **un disfraz para pasar desapercibidos**. El resto de los enemigos no os descubrirán, e incluso podéis realizar acciones especiales (como Saludar) pulsando ▲. Cuidado: existen enemigos muy perspicaces.



- No abuséis de los silenciadores. Es muy cómodo liquidar a los enemigos sin ser descubiertos, pero **los silenciadores se deterioran con el tiempo**. Y tened en cuenta que un arma sin silenciador es muy ruidosa.



- Incluso **es posible anular una alerta provocando una diversión**. Si un guardia os ve y se acerca hacia donde estéis para investigar, disparad a unos bidones para provocar una explosión que desvíe su atención. Huid mientras se aleja.



- Al margen de las alertas, **podéis terminar el juego sin matar a un solo enemigo**. Para lograrlo podéis usar la Pistola MK22, Granadas de Humo, Cloroformo o cualquier arma no letal.



ESTRATEGIAS DE COMBATE

Es casi imposible pasar siempre desapercibido en la jungla sin que os detecte algún guardia que esté patrullando. Cuando no tengáis más remedio que luchar por vuestra vida, estos consejos os pueden ser muy útiles:

- Supongamos que habéis montado un buen jaleo y os persigue toda una patrulla. En una situación tan peligrosa no queda más remedio que abrir fuego, pero **si estáis en una zona de complejos o salas, podéis buscar una habitación**, apuntar a la puerta, y disparar a los enemigos a medida que vayan entrando en el recinto.



- **Elegid con cuidado el arma que usáis para defenderos**. Si es un arma automática que gasta munición rápidamente, probablemente os veáis recargando en el momento más inoportuno. Recargad rápidamente con dos "toques" a **R2** o escoged un arma de disparos semiautomáticos.



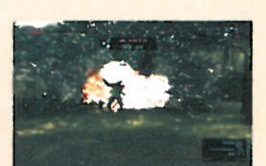
- **No sobreviviréis mucho tiempo a una emboscada continua**. Los refuerzos enemigos serán cada vez más numerosos y efectivos, y sus tácticas buscarán rodearos como a una presa para derribaros rápidamente. Su avanzadilla la forman guardias con escudos antibalas: disparad a sus rodillas para romper su defensa. También podéis lanzaros contra ellos con una voltereta.



- **No todos los disparos son igual de efectivos**. Si disparáis a un enemigo en su mano derecha conseguiréis desarmarlo. Si le dais en una pierna o brazo, se levantará y seguirá luchando. Obviamente, la mejor opción es un tiro en la cabeza: es muy poco probable que se vuelva a levantar...



- También en combate **podéis valeros de lo que os rodea para atacar a los rivales**. Existen, por ejemplo, unos barriles explosivos sobre los que podemos disparar para provocar una gran detonación. Sabed que la onda expansiva puede dañar a un buen número de enemigos.



- **Tened presentes los distintos tipos de Alarma**. Sobre todo Precaución, en Amarillo, y Alerta, en rojo. El tiempo de Alerta puede ser ilimitado mientras el enemigo os tenga en su campo visual. Acabad con los rivales más próximos usando CQC para así poder huir. Prestad más atención contra los GRU, pues sus tácticas son más elaboradas que las del resto de los enemigos.



- **Los recursos enemigos son ilimitados, pero no por ello son invencibles**. Sus almacenes de armamento pesado pueden ser destruidos con explosivos. El otro gran apoyo enemigo son las unidades móviles, como los helicópteros. Pero son inutilizables: disparad a la cabina con un fusil francotirador o con un arma de torreta.



- **El entorno también es un arma muy eficaz cuando el enemigo os descubra**. Probad a usar las trampas de algunos escenarios contra los guardias. Por ejemplo, podéis agarrar a un vigilante con una presa de CQC y arrojarlo contra una verja electrificada. Seguro que no rechista.



Los ataques de la Serpiente

El CQC ("Close Quarters Combat" o combate cercano) es la técnica de lucha creada por Snake y The Boss. Es difícil de dominar, pero es una aportación revolucionaria al juego.



ASÍ FUNCIONA EL CQC

Las técnicas CQC son ramificadas, es decir, se inician con una acción básica (como agarrar al enemigo), para a continuación elegir entre varias posibilidades. Estas son sólo algunas de las combinaciones:



Nos acercamos al enemigo en silencio y...



...le sorprendemos para que se rinda.



...le agarramos y le interrogamos



...lo arrojamos al suelo con una presa



...lo usamos como escudo humano

CQC CON ARMAS

Algunas armas pueden ser usadas en técnicas CQC, mientras que otras impiden cualquier ataque físico. Las armas no CQC se limitan a ataques de un golpe.

ARMAS CQC
- Cuchillo
- Pistola EZ
- MK22 (Con y sin silenc.)
- 1911A (Con y sin silenc.)
- Pañuelo con Cloroformo
- Cigarro de Gas
- Tenedor

ARMAS NO CQC
- XM16E1
- M63
- M37
- Scorpion
- AK-47
- Patriot
- Antorcha

ARMAS PARA COMBOS
- Granada
- Granada Conmocionadora
- Granada de Humo
- Granada Chaff
- Granada Incendiaria
- TNT
- C3

CONTRAATAQUES

Durante ciertos enfrentamientos es posible usar CQC para bloquear y contraatacar golpes del enemigo. La mayoría de los rivales usan sus armas o el cuchillo para defenderse de vosotros, pero algunos de ellos se atreven con el CQC, sobre todo ciertos jefes finales. Para contraatacar, esperad a que el rival se acerque y cuando aparezca un símbolo de exclamación en rojo sobre la cabeza de Snake (atentos, porque es muy rápido), pulsad y mantened presionado el botón Círculo. A partir de ahí podéis realizar estas maniobras que os mostramos con el stick analógico izquierdo.



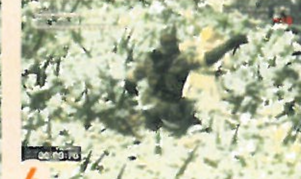
1 **POSICIÓN NEUTRAL:** Contraataque e inicio de combo de golpes.



2 **HACIA DELANTE:** Snake contraataca y empuja a su contrincante.



3 **HACIA UN LADO:** Snake agarra al enemigo por la muñeca y le hace una llave de sumisión.



4 **HACIA ATRÁS:** Snake rodea al enemigo, le agarra y le arroja contra el suelo con fuerza.

TÉCNICAS CQC

Esta es la lista completa de técnicas CQC. Tened en cuenta que muchas de ellas se realizan a partir de una técnica inicial, normalmente la presa por la espada. Practicadlas tanto como podáis y descubriréis las satisfacciones del combate cercano.



1 **SORPRENDER.** Nos ponemos cerca del rival y le apuntamos con nuestra arma. El enemigo levanta las manos.



2 **AGARRAR AL ENEMIGO.** Es la acción básica inicial del CQC. Acercaos a un rival teniendo pulsado Círculo.



3 **SUMISIÓN.** Mismo método que para agarrar al enemigo, pero de frente. Snake rodea al rival y le agarra.



4 **INTERROGAR.** Mientras agarráis al enemigo, pulsad L3 repetidas veces para que Snake le amenace.



5 **ESCUDO HUMANO.** Mientras agarráis a un rival, pulsad Cuadrado. Soltad Círculo para que Snake siga con él.



6 **ARROJAR AL ENEMIGO.** Mientras agarráis al rival, moved el Stick Izquierdo y pulsad Círculo de nuevo.



7 **ARROJAR Y APUNTAR.** Si pulsáis hacia adelante el enemigo cae boca abajo y, hacia atrás, de espaldas.



8 **ARROJAR Y NOQUEAR.** Tras realizar la Sumisión, pulsad el stick izquierdo hacia el enemigo y presionad Círculo.



9 **PARTIR CUELLO.** Mientras agarráis al enemigo, pulsad varias veces Círculo para debilitarle y partirle el cuello.



10 **CORTAR GARGANTA.** Si pulsáis Círculo con fuerza Snake desgarrará la garganta de su enemigo.



Primeros Auxilios

Snake es tan vulnerable como cualquier ser humano. A raiz de los enfrentamientos más duros sufre heridas que requieren tratamiento. Os indicamos cómo se pueden curar.

UN GUERRERO VULNERABLE



CUANDO ESTÉIS MALHERIDOS, parte de vuestra Barra de Salud será roja y empezará a consumirse. Las heridas también afectan a la Estamina, que es la energía que os permite seguir adelante: apuntar con pulso firme, correr, luchar... Todo depende de ella. Su consumo es gradual, pero si sufrís algún tipo de lesión, la barra de Estamina se reducirá rápidamente. Si vuestra visión se nubla o empezáis a jadear, es que estáis gravemente heridos y necesitáis tratamiento médico.

¿RESISTIR O DERROCHAR?



ES FÁCIL CAER EN LA TENTACIÓN DE ENTRAR EN EL MENÚ DE CURA A LA MENOR HERIDITA. ¡No lo hagáis! No contáis con suministros ilimitados. Si queréis reservar vuestro botiquín para los grandes enfrentamientos, tratad de aguantar lo máximo antes de curar vuestras lesiones. También podéis resistir limitándoos a una cura inicial que os ayude, como puede ser la extracción de balas con el cuchillo. Ah, y existe otra buena razón para reservar vuestras medicinas: hacia el final del juego otra persona las puede necesitar más que vosotros...

ASÍ SE CURA SNAKE

Si habéis sufrido varias lesiones es hora de aplicar primeros auxilios. Cada herida requiere una cura específica, basada en la combinación de varios objetos en un orden concreto. Estos son los pasos a seguir:



1 **ENTRAD EN EL MENÚ DE CURA** para saber cuáles son vuestras heridas. Podéis verlas en Rayos X.



2 **SELECCIONAD UNA LESIÓN** concreta para conocer el tratamiento que debéis seguir.



3 **APLICAD** cada uno de los objetos curativos indicados y...



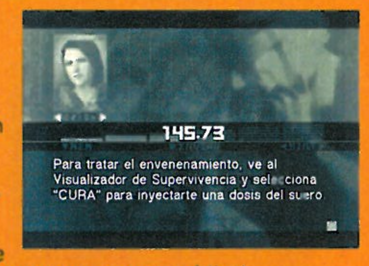
4 **...LA HERIDA SE CURA** al aplicar Snake cada uno de los remedios.

TRATAMIENTOS ESPECÍFICOS

Esta es la lista con todas las heridas que podéis padecer en el juego. Os indicamos el tratamiento concreto, pero recordad: si no queréis derrochar vuestros suministros, procurad resistir aplicando sólo uno o dos de los objetos curativos iniciales para esa lesión.

Lesión o Dolencia:	TRATAMIENTO
Fractura:	ENTABLILLAR - VENDAJE
Corte:	DESINFECTANTE - ANTISÉPTICO - HILO DE SUTURA -VENDAJE
Quemadura:	UNGÜENTO -VENDAJE
Herida de bala:	CUCHILLO (O TENEDOR) - DESINFECTANTE - ANTISÉPTICO - VENDAJE
Sanguijuelas:	CIGARRO
Flecha de Ballesta (The Fury):	CUCHILLO - VENDAJE
Dardo Anestésico (The End):	CUCHILLO
Aguijón de Abeja (The Pain):	CUCHILLO - DESINFECTANTE - ANTISÉPTICO - HILO DE SUTURA - VENDAJE
Veneno de Animal:	SUERO
Comida Envenenada:	ANTÍDOTO
Resfriado:	MEDICINA PARA RESFRIADOS
Dolor de estómago:	MEDICINA DIGESTIVA

UN MÉDICO PARTICULAR



CADA VEZ QUE ENCONTRÉIS NUEVOS SUMINISTROS MÉDICOS, o si no sabéis cómo tratar una lesión específica, llamad a Para-medic (145.73). Vuestra solícita aliada os dará completa información sobre suministros curativos o el tratamiento concreto para la herida que sufráis en ese momento. También os puede dar consejos sobre la localización de elementos de primeros auxilios o los efectos de ciertas comidas venenosas. ¡Nada como tener seguro médico!

REMEDIOS NATURALES



¿QUÉ HACER CUANDO NO DISPONEMOS DE MEDICINAS ESPECÍFICAS? No olvidéis que la Naturaleza es la mayor proveedora de elementos curativos, de los cuales estáis rodeados. Si vais mal de suministros, equipaos con las Gafas Infrarrojas. Gracias a ellas detectaréis plantas medicinales y hongos curativos, que podéis recoger con el cuchillo o disparando sobre ellos. Cada planta tiene distintas propiedades de cura, idénticas a las de las medicinas normales.

Comer para sobrevivir

Snake ha de realizar ingentes esfuerzos para lograr su misión, y es normal que necesite recuperar fuerzas. ¡Y con una gran fauna rodeándole podéis tener todo un buffet libre!

EL HAMBRE, ESE ENEMIGO

¿VEIS ESA ESA BARRA BLANCA SITUADA BAJO LA BARRA DE SALUD? Es la Estamina. Si dejáis que baje demasiado, la vista se nubla, y el pulso y la respiración se resienten. Y os suenan las tripas... Gracias a la comida es posible recuperar la Estamina y continuar adelante. Podéis comer en cualquier momento, incluso en pleno combate. Basta con ir al menú de Comida, seleccionar el alimento que os apetezca... y "que aproveche".



SABOR

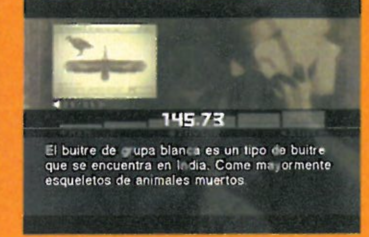
CADA VEZ QUE SNAKE PRUEBE UN NUEVO ALIMENTO reaccionará de forma distinta: con una mueca de disgusto o expresando su alegría si es algo muy sabroso. Cada alimento devuelve una cantidad distinta de Estamina, al margen de su sabor. Pero si Snake consume repetidas veces un tipo de comida, terminará acostumbrándose a ese sabor (al margen de que sea desagradable) y la cantidad de Estamina que recupere aumentará progresivamente.



¿CAZAR O CAPTURAR?

SI ABRÍS FUEGO SOBRE ANIMALES, FRUTAS O PLANTAS, automáticamente aparecerán las "cajas de raciones" con el alimento correspondiente a esa presa. Podéis llevar una cantidad limitada de cada comida, si bien se pueden almacenar muchos tipos de alimentos. Pero la comida que guardéis y no consumáis terminará pudriéndose y resultando venenosa, sobre todo criaturas como los peces. Para atraparlas con vida debéis usar armas como la Pistola Anestésica. Sólo podéis llevar tres animales vivos. Un dato más: los animales que capturéis con vida pueden equiparse como un objeto de inventario y usarse contra el enemigo. Arrojádselos para que les distraigan o incluso les ataquen, como es el caso de las serpientes venenosas. Si queréis saberlo todo sobre cada especie o planta, llamad a Para-Medic.





CONSEJOS PARA UNA CAZA EFICAZ

A la hora de conseguir algo que llevarse a la boca conviene tener en cuenta una serie de principios, como el riesgo de ciertas especies o la dificultad para conseguirlas. Tomad las precauciones necesarias y podréis decir con firmeza "¡juro que jamás volveré a pasar hambre!"



1 **AL PRINCIPIO SÓLO PODÉIS LOCALIZAR ANIMALES A SIMPLE VISTA.** Prestad atención a la hierba, sonidos, gruñidos o aleteos.



2 **NO HACE FALTA GASTAR BALAS PARA CAZAR A UN ANIMAL.** Podéis agacharos y usar el cuchillo, o incluso golpearle.



3 **LAS PLANTAS SON MÁS DIFÍCILES DE ENCONTRAR,** pero aquellas que pueden ser recogidas destacan del resto.



4 **LAS GAFAS TÉRMICAS FACILITAN LA CAZA EN GRAN MEDIDA.** Detectan cualquier animal o planta en forma de silueta blanca.



5 **EL SENSOR DE MOVIMIENTO ES MUY ÚTIL** con las especies más difíciles de capturar, como ciertas serpientes, sapos o pájaros.



6 **HAY ESPECIES MUY PELIGROSAS, COMO LOS CAIMANES.** Usad armamento pesado contra ellos o anestesiadlos antes de atacar.



7 **UN MÉTODO RÁPIDO Y SENCILLO PARA PESCAR** es arrojar una granada a un banco de peces. ¡Pescado instantáneo, y sin caña!



8 **NO, NO PODÉIS COMER PERRO.** Son animales domésticos adiestrados. Además, a Snake le gustan más los huskies...



LISTA DE ALIMENTOS

He aquí los 47 alimentos disponibles en el juego, incluidos los prefabricados. En el caso de los animales indicamos su riesgo, ya que pueden atacaros, y si se pueden capturar vivos. También os señalamos su localización, efectos y sabor. Tratad de encontrarlos todos si sois capaces, ¡y feliz digestión!

SERPIENTES

PITÓN RETICULADA
Sabor: **Sabroso**
Riesgo: **Bajo**
Recuperación: **Moderada**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Hierba, Cuevas**

ANACONDA GIGANTE
Sabor: **Sabroso**
Riesgo: **Bajo**
Recuperación: **Alta**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Pantanos**

SERPIENTE VERDE
Sabor: **Bastante sabroso**
Riesgo: **Bajo**
Recuperación: **Moderada**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Árboles**

COBRA
Sabor: **Insuperable**
Riesgo: **Medio**
Recuperación: **Alta**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Grietas**

SERPIENTE DE LECHE
Sabor: **Malo**
Riesgo: **Bajo**
Recuperación: **Mínima**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Pantanos**

SERPIENTE TAIWANESA
Sabor: **Sabroso**
Riesgo: **Medio**
Recuperación: **Moderada**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Hierba, Grietas, Zonas rocosas**

SERPIENTE CORAL
Sabor: **Sabroso**
Riesgo: **Medio**
Recuperación: **Moderada**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Zonas rocosas, Estanques**

COBRA TAILANDESA
Sabor: **Bastante sabroso**
Riesgo: **Medio**
Recuperación: **Moderada**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Hierba, Zonas elevadas rocosas**



SNAKE LIQUID/SOLID/SOLIDUS
Sabor: **Insuperable**
Riesgo: **Ninguno**
Recuperación: **Toda la barra**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Campo de flores**

TSUCHINOKO
Sabor: **Insuperable**
Riesgo: **Ninguno**
Recuperación: **Alta**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Tras derrotar a The End. Peinad el terreno**

AVES

MAGPIE
Sabor: **Mala**
Riesgo: **Ninguno**
Recuperación: **Baja**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Hierba, Árboles**

LORO
Sabor: **Malo**
Riesgo: **Ninguno**
Recuperación: **Mínima**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Sobre edificio en combate contra The End**

BUITRE DE GRUPA BLANCA
Sabor: **Sabroso**
Riesgo: **Ninguno**
Recuperación: **Alta**
¿Se puede capturar? **No**
Zona: **Montañas**



SUNDA
Sabor: **Sabroso**
Riesgo: **Ninguno**
Recuperación: **Moderada**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Árboles, Hierba**

AVADAVAT
Sabor: **Bastante sabroso**
Riesgo: **Ninguno**
Recuperación: **Baja**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Árboles, Hierba**

PECES

TRUCHA
Sabor: **Malo**
Riesgo: **Ninguno**
Recuperación: **Mínima**
¿Se puede capturar? **No**
Zona: **Estanques, Pantanos**

AMAROON
Sabor: **Bastante sabroso**
Riesgo: **Bajo**
Recuperación: **Moderada**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Estanques, Cuevas**

AROWANA
Sabor: **Sabroso**
Riesgo: **Ninguno**
Recuperación: **Moderada**
¿Se puede capturar? **No**
Zona: **Estanques, Cuevas**



RANAS Y ARÁCNIDOS

RANA DE ÁRBOL
Sabor: **Malo**
Riesgo: **Ninguno**
Recuperación: **Mínima**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Hierba, Cuevas, Estanques**

RANA VENENOSA
Sabor: **Malo**
Riesgo: **Medio**
Recuperación: **Venenosa**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Hierba, Estanques**

TARÁNTULA COBALTO
Sabor: **Malo**
Riesgo: **Medio**
Recuperación: **Mínima**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Grietas,Rocas, Hierba**

ESCORPIÓN EMPERADOR
Sabor: **Malo**
Riesgo: **Medio**
Recuperación: **Mínima**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Grietas, Hierba**

RANA DE ÁRBOL
Sabor: **Malo**
Riesgo: **Medio**
Recuperación: **Mínima**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Hierba, Zonas terrosas**

OTRAS ESPECIES

MARKHOR
Sabor: **Sabroso**
Riesgo: **Bajo**
Recuperación: **Alta**
¿Se puede capturar? **No**
Zona: **Zonas bajo lluvia o de noche**

GAVIAL
Sabor: **Insuperable**
Riesgo: **Alto**
Recuperación: **Alta**
¿Se puede capturar? **No**
Zona: **Pantanos**

CANGREJO KENIATA
Sabor: **Bastante sabroso**
Riesgo: **Bajo**
Recuperación: **Moderada**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Cuevas, Estanques**



RATA
Sabor: **Malo**
Riesgo: **Ninguno**
Recuperación: **Baja**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Cuevas, Recovecos**

ARDILLA VOLADORA
Sabor: **Malo**
Riesgo: **Ninguno**
Recuperación: **Baja**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Árboles, Pantanos**

CONEJO ENANO
Sabor: **Sabroso**
Riesgo: **Ninguno**
Recuperación: **Moderada**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Bosques, Hierba**



MURCIÉLAGO
Sabor: **Malo**
Riesgo: **Ninguno**
Recuperación: **Mínima**
¿Se puede capturar? **Sí**
Zona: **Cuevas, Techos**

OTRAS COMIDAS

CALORIE
Sabor: **Insuperable**
Recuperación: **Muy alta**
Zona: **Cualquier zona habitada**

FIDEOS
Sabor: **Insuperable**
Recuperación: **Muy alta**
Zona: **cualquier zona habitada**

RACIÓN
Sabor: **Malo**
Recuperación: **Moderada**
Zona: **Cualquier zona habitada**

NIDO BÁLTICO
Sabor: **Sabroso**
Riesgo: **Medio**
Recuperación: **Moderada**
Zona: **Árboles**

PLANTAS Y FRUTAS

CHAMPIÑÓN DE RUSIA
Sabor: **Malo**
Recuperación: **Baja**
Zona: **Troncos, Árboles**

SETA DE TINTA
Sabor: **Malo**
Recuperación: **Baja**
Zona: **Troncos, Árboles**



GOLOVA
Sabor: **Sabroso**
Recuperación: **Moderada**
Zona: **Árboles**

SETA RUSA
Sabor: **Bastante sabroso**
Recuperación: **Recarga Batería**
Zona: **Troncos, Árboles**

YABLOKO MOLOKO
Sabor: **Malo**
Recuperación: **Mínima**
Zona: **Árboles**

SPATSA
Sabor: **Bastante sabroso**
Recuperación: **Induce sueño**
Zona: **Árboles**

MELÓN
Sabor: **Bastante sabroso**
Recuperación: **Moderada**
Zona: **Árboles**

ALARGICO
Sabor: **Malo**
Recuperación: **Baja**
Zona: **Troncos, Árboles**

SETA LUMINISCENTE
Sabor: **Malo**
Recuperación: **Baja (Venenosa)**
Zona: **Troncos, Árboles**

BAIKAL
Sabor: **Bastante sabroso**
Recuperación: **Antídoto**
Zona: **Troncos, Árboles**

MANGO RUSO
Sabor: **Sabroso**
Recuperación: **Moderada**
Zona: **Árboles**

El arte de no ser vistos

Una misión de infiltración como esta requiere pasar desapercibidos. Para ello, nada mejor que un buen camuflaje basado en combinaciones de uniformes y pinturas faciales.

INDICADOR DE CAMUFLAJE

EN LA ESQUINA SUPERIOR DERECHA DE LA PANTALLA hay un número que indica vuestro nivel de camuflaje en un tanto por ciento. Cualquier cifra inferior a un 60% os expone a ser descubiertos, mientras que si supera el 80% es poco probable que os descubra el enemigo. Pero tened en cuenta que, tan pronto os mováis a una zona distinta, el indicador cambiará, reduciéndose el porcentaje.



CAMBIANDO DE ROPA

EL UNIFORME ES LA PIEZA PRINCIPAL DEL CAMUFLAJE. Gracias a él os fundiréis con cualquier entorno, aunque el porcentaje de camuflaje puede aumentar si os apoyáis contra una superficie u os tumbáis sobre ella. Estas ropas deciden la mayor parte del porcentaje. También son las piezas de camuflaje más abundantes en el juego, y algunas de ellas traen efectos añadidos, como mejora de salud o invisibilidad.

UN POCO DE MAQUILLAJE

LA PINTURA FACIAL COMPLEMENTA AL UNIFORME. Gracias a ella "redondearéis" el porcentaje de camuflaje, en torno a un 10% adicional. Eso sí, es necesario que sea una pintura compatible, ya que una mala combinación puede arruinar un porcentaje de ocultamiento alto. Un consejo: si estáis cerca de un momento álgido, quitaos la pintura facial para no perder detalle de las expresiones de Snake durante esa escena.

ASÍ FUNCIONA

¿Queréis saber cómo pasar totalmente inadvertidos en un entorno hostil? Seguid estos sencillos pasos que os indicamos para dominarlo.



1 **ESTAMOS DESTACANDO EN ESTA ZONA.** El porcentaje de camuflaje está bajo mínimos: **¡un peligroso 0%!** Nos van a descubrir pronto.



2 **ENTRAMOS EN CAMUFLAJE** y en él vamos a **Uniformes.** Hay que elegir el que nos asegure mayor porcentaje, en este caso **Corteza**.



3 **FALTA LA PINTURA FACIAL.** Vamos al Menú de **Cara** y en él escogemos **Bosque,** que añade un 10% de camuflaje al uniforme.



4 **DE VUELTA AL JUEGO** comprobáis que ahora tenemos nada menos que un **80% de nivel de camuflaje.** ¡A ver quién nos descubre ahora!

PINTURA FACIAL

Las pinturas faciales son el apoyo perfecto para alcanzar el mayor grado de camuflaje. Tomad nota de todas ellas y el lugar donde se encuentran. Y recordad que las llevaréis durante todas las escenas del juego.

SIN PINTURA
Dónde se encuentra: **Disponible desde el principio.**
Descripción: **Sin pintura.**
Mayor eficacia: **Para apreciar las expresiones de Snake.**



RESPLANDOR
Dónde se encuentra: **Disponible desde el principio.**
Descripción: **Líneas negras cruzando el rostro.**
Mayor eficacia: **Cualquier zona.**

BOSQUE
Dónde se encuentra: **Disponible desde el principio.**
Descripción: **Bandas negras y verdes cruzando el rostro.**
Mayor eficacia: **Buena en zonas boscosas y de arbustos.**



NEGRA
Dónde se encuentra: **Disponible desde el principio.**
Descripción: **Rostro totalmente negro.**
Mayor eficacia: **Zonas oscuras.**

OYAMA
Dónde se encuentra: **Bajo el Laboratorio de Graniny Gorki.**
Descripción: **Máscara teatral de teatro japonés.**
Mayor eficacia: **Zonas blancas.**



DESIERTO
Dónde se encuentra: **Montaña.**
Descripción: **Líneas marrones cruzando el rostro.**
Mayor eficacia: **Zonas áridas, desérticas o de montaña.**



ZOMBI
Dónde se encuentra: **Tras la celda de Sokolov.**
Descripción: **Calavera.**
Mayor eficacia: **Relativa eficacia en zonas oscuras.**





MÁSCARA
Dónde se encuentra: **Disponible desde el principio.**
Descripción: **Cara de Raikov.**
Mayor eficacia: **Usadla cuando suplantéis al general Raikov.**



KABUKI
Dónde se encuentra: **Detrás de la catarata.**
Descripción: **Máscara ritual Kabuki. .**
Mayor eficacia: **Zonas blancas.**



NIEVE
Dónde se encuentra: **Bajo un tablero en la Base Bolshaya.**
Descripción: **Bandas verdes y blancas.**
Mayor eficacia: **Zonas blanquecinas.**



INFINIDAD
Dónde se encuentra: **capturad con vida una Tsuchinoko.**
Descripción: **Ideogramas.**
Mayor eficacia: **en combate.**



BANDERAS
Dónde se encuentra: **Disponible desde el principio.**
Descripción: **Pinturas con las banderas de nueve naciones.**
Mayor eficacia: **según los colores de cada bandera.**





UNIFORMES

Vuestro equipo básico cuenta con varios trajes a elegir, pero repartidos por todo el juego existen nuevos uniformes de camuflaje. Aquí quedan indicados todos, incluyendo su localización y su uso más recomendable. También os mostramos los tres camuflajes disponibles para descargar desde Internet.

DESNUDO
Dónde se encuentra: **Disponible desde el principio.**
Descripción: **Torso descubierto.**
Mayor eficacia: **Nula eficacia. Mayor vulnerabilidad.**



VERDE MILITAR
Dónde se encuentra: **Disponible desde el principio.**
Descripción: **Uniforme de color verde militar plano.**
Mayor eficacia: **Mínima utilidad en interiores.**



HOJA
Dónde se encuentra: **Disponible desde el principio.**
Descripción: **Diferentes capas de marrón y verde.**
Mayor eficacia: **Zonas boscosas o de vegetación.**



TIGRE
Dónde se encuentra: **Disponible desde el principio**
Descripción: **Bandas marrones sobre fondo verde.**
Mayor eficacia: **Zonas boscosas, de vegetación o sobre barro.**



CORTEZA
Dónde se encuentra: **Disponible desde el inicio.**
Descripción: **Estampado que imita las ramas de árboles.**
Mayor eficacia: **Apoyados contra árboles para fundirse con su corteza.**



CUADRADOS
Dónde se encuentra: **Disponible desde el principio.**
Descripción: **Dibujo de ladrillos para impedir que se distinga la silueta.**
Mayor eficacia: **Muros marrones, instalaciones.**



NEGRO
Dónde se encuentra: **Disponible desde el principio.**
Descripción: **Fondo negro.**
Mayor eficacia: **Zonas oscuras o de noche.**



GOTAS DE AGUA
Dónde se encuentra: **Bajo el puente de Dolinvodno.**
Descripción: **Gotas de lluvia con detalles rojizos.**
Mayor eficacia: **Bajo lluvia.**



CHOCOLATE
Dónde se encuentra: **Al sur de Bolshaya, más allá del pantano.**
Descripción: **Marrón claro con vetas oscuras "de chocolate".**
Mayor eficacia: **Desierto y zonas montañosas.**



RESPLANDOR
Dónde se encuentra: **Al sur de Bolshaya, sobre una rama.**
Descripción: **Distintas capas degradadas de blanco y azul.**
Mayor eficacia: **Edificios o zonas interiores, entornos mal iluminados.**



NIEVE
Dónde se encuentra: **Reptando por un conducto, en la Cueva.**
Descripción: **Blanco con detalles verdes.**
Mayor eficacia: **Zonas blanquecinas .**



CIENTÍFICO
Dónde se encuentra: **Eva os lo entrega.**
Descripción: **Uniforme de científico.**
Mayor eficacia: **Centros científicos de Groznyj Grad y Graniny Gorki.**



ESMOQUIN
Dónde se encuentra: **Completando el juego.**
Descripción: **Esmoquin de fiesta.**
Mayor eficacia: **Eficacia limitada en zonas oscuras.**



MOSCA
Dónde se encuentra: **En los baños de Graniny Gorki, segundo piso.**
Descripción: **Fondo verde con manchas marrón oscuro.**
Mayor eficacia: **Olor muy desagradable que aleja a los guardias del perímetro.**



OFICIAL
Dónde se encuentra: **Robádselo a Raikov.**
Descripción: **Uniforme de oficial.**
Mayor eficacia: **Disfraz de Raikov en combinación con la máscara.**



BANANA
Dónde se encuentra: **Completa el modo Snake contra Mono.**
Descripción: **Fondo verde con plátanos estampados.**
Mayor eficacia: **Hace deliciosa cualquier comida.**



GA-KO
Dónde se encuentra: **Estanque al Este de Chyomyj Prud.**
Descripción: **Estampado con caras amarillas "smiley".**
Mayor eficacia: **Permite escuchar a las ranas.**



AGUA
Dónde se encuentra: **En la azotea del edificio principal de Boshaya.**
Descripción: **Fondo azul con motivos acuáticos.**
Mayor eficacia: **Agua.**



GORRO COCODRILO
Dónde se encuentra: **Sobre una rama, en el pantano. Se usa como un objeto.**
Descripción: **Cabeza de crocodilo usada para despistar.**
Mayor eficacia: **Los enemigos no os pueden detectar si estáis bajo el agua.**



INFILTRACIÓN
Dónde se encuentra: **En la misma taquilla donde dejáis el cuerpo de Raikov.**
Descripción: **Traje similar al de The Boss, pero con tonos más oscuros.**
Mayor eficacia: **Reduce el daño a la mitad y aminora el gasto de Estamina.**



MANTENIMIENTO
Dónde se encuentra: **También en una taquilla al regresar para obtener el traje anterior.**
Descripción: **Uniforme de miembro de mantenimiento.**
Mayor eficacia: **Pasáis desapercibido entre los científicos del Shagohod.**



CAMUFLAJES DESCARGABLES

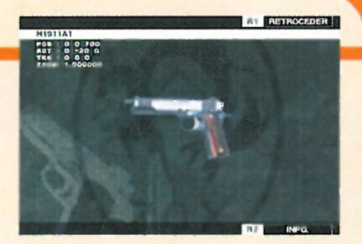
MOMIA
Descripción: **Vendajes.**
GRANADA
Descripción: **Granadas.**
SANTA CLAUS
Descripción: **Papá Noel.**



Así se defiende Snake

Snake comienza su misión con un arsenal bastante "escaso". Pero esto no es problema cuando vamos a infiltrarnos en una base repleta de armas de todo tipo. Aquí las tenéis.

PISTOLAS



MK22
CARACTERÍSTICAS: Pistola que dispara dardos tranquilizantes.
USOS: Permite neutralizar a los enemigos sin matarlos. Sirve además para capturar ciertas especies animales, y es el único medio para conseguir los camuflajes de algunos jefes finales.
DONDE ESTÁ: Disponible desde el comienzo del juego.

PISTOLA EZ
CARACTERÍSTICAS: Pistola tranquilizadora con mirilla láser.
USOS: Reduce el gasto de estamina y altera el nivel de camuflaje.
DONDE ESTÁ: Iniciad una partida en el modo Muy Fácil, o conseguid la clasificación "Markhor".

M1911A1
CARACTERÍSTICAS: Pistola del calibre 45, fiable y de gran potencia.
USOS: Igual de eficaz que la pistola MK22, con la salvedad de que utiliza munición real que la hace un instrumento silencioso y mortal.
DONDE ESTÁ: Disponible al comenzar la misión Snake Eater.

SINGLE ACTION
CARACTERÍSTICAS: Revolver del 45 con tambor de seis balas.
USOS: Pulsando L1 podréis apuntar con mayor precisión y hacer que las balas reboten.
DONDE ESTÁ: En la Celda, o por medio de Ocelot en el duelo final.

PATRIOT
CARACTERÍSTICAS: Pistola de asalto diseñada en exclusiva para The Boss. El cargador tiene forma de símbolo de infinito.
USOS: Si estáis equipados con ella seréis invulnerables a los disparos que vengan de frente a vosotros. Este arma puede arrasar grupos enteros de enemigos.
DONDE ESTÁ: La conseguís al completar el juego.

FUSILES Y METRALLETAS

AK-47
CARACTERÍSTICAS: Fusil de asalto.
USOS: Muy eficaz contra grupos.
DONDE ESTÁ: Fábrica de Rassvet.

SCORPION
CARACTERÍSTICAS: Cuenta con mirilla láser y es muy ligera.
USOS: Gran cadencia de fuego
DONDE ESTÁ: Ala Este de Grozynj.

M63
CARACTERÍSTICAS: Metralleta.
USOS: Ruidosa, pero eficaz.
DONDE ESTÁ: Svyatogornyj.

XM16E1
CARACTERÍSTICAS: Rifle con tres tipos de disparo. Experimental.
USOS: Contra grupos de enemigos.
DONDE ESTÁ: Graniny Gorki.

SVD
CARACTERÍSTICAS: Rifle de francotirador de extrema precisión
USOS: Con L1 se activa la mirilla, y Triángulo regula el zoom.
DONDE ESTÁ: En la cabaña del extremo Este de Dremuchij y en el arsenal al Oeste de Ponizovje.



MOSIN NAGANT
CARACTERÍSTICAS: Lanza dardos.
USOS: Sigilo.
DONDE ESTÁ: Lo tiene The End.

M37
CARACTERÍSTICAS: Escopeta
USOS: Devastadora en las distancias cortas, incluso contra varios enemigos.
DONDE ESTÁ: Rassvet y Chyornaya.

RPG-7
CARACTERÍSTICAS: Lanzacohetes antitanque de última generación.
USOS: Vehículos motorizados.
DONDE ESTÁ: En la armería de la ladera de Krasnogorje.

EXPLOSIVOS



GRANADA
CARACTERÍSTICAS: Granada de fragmentación soviética, con un doble ataque por explosión y metralla.
USOS: Eficaz contra grupos
DONDE ESTÁ: Por todo el juego.

GRANADA CHAFF
CARACTERÍSTICAS: Capaces de interferir cualquier señal eléctrica.
USOS: Arrojadlas para inutilizar instrumentos electrónicos
DONDE ESTÁ: Por todo el juego.

GRANADA DE HUMO
CARACTERÍSTICAS: Esta granada de procedencia soviética crea una nube de humo blanco cegador.
USOS: Maniobras de diversión.
DONDE ESTÁ: Por todo el juego.

GRANADA CONMOCIÓN
CARACTERÍSTICAS: La tremenda explosión de esta granada ciega al enemigo y además le deja sordo de manera temporal.
USOS: Sirve tanto para crear diversión y poder escapar.
DONDE ESTÁ: Por todo el juego.

GRANADA INCENDIARIA
CARACTERÍSTICAS: El fósforo blanco de esta granada crea llamas que calcinan a cuanto (o cuantos) se halle en su radio de acción.
USOS: Contra grupos de enemigos o patrullas alejadas.
DONDE ESTÁ: Por todo el juego.

MINAS
CARACTERÍSTICAS: Explotan al detectar movimiento en su radio de acción delantero o posterior.
USOS: Colocadla pulsando Cuadrado en una zona de tránsito de guardias. Podéis desactivar y recoger cualquier mina pasando arrastrándoos sobre ella.
DONDE ESTÁ: Por todo el juego

TNT
CARACTERÍSTICAS: Explosivo equipado con un detonador remoto.
USOS: Pulsad Cuadrado para colocarlo y Círculo para detonarlo.
DONDE ESTÁ: En la zona interna del Laboratorio Exterior.

C3
CARACTERÍSTICAS: Formado de una arcilla moldeable y explosiva.
USOS: Sólo para los tanques de combustible del Shagohod.
DONDE ESTÁ: EVA os lo entrega en la catarata de Tikhogornyj.

ARMAS NO LETALES

REVISTA
CARACTERÍSTICAS: Revista.
USOS: Distracción.
DONDE ESTÁ: En cualquier base

PAÑUELO CON CLOROFORMO
CARACTERÍSTICAS: Un pañuelo empapado de anestésico.
USOS: Usad CQC con él.
DONDE ESTÁ: Laboratorio Oeste B1

CIGARRO - SPRAY
CARACTERÍSTICAS: Pistola de gas somnífero con forma de cigarrillo.
USOS: Inmoviliza y duerme a la víctima. Es la única arma que



tendréis disponible cuando estéis disfrazados de científico.
DONDE ESTÁ: Laboratorio Este B1 de Graniny Gorki, oficinas.

ARMAS DE ENTORNO

TENEDOR
CARACTERÍSTICAS: Puede hacer las veces de cuchillo.
USOS: Podéis matar animales y coméroslos directamente
DONDE ESTÁ: Lo encontráis en la celda de Grozny Grad.

CUCHILLO DE SUPERVIVENCIA
CARACTERÍSTICAS: Cuchillo para misiones de campo, fiable y mortal.
USOS: Todos los imaginables. Es un arma tremendamente versátil
DONDE ESTÁ: Disponible desde el principio de la aventura.



ANTORCHA
CARACTERÍSTICAS: Es de abedul.
USOS: Zonas de total oscuridad.
DONDE ESTÁ: Caverna Chyornaya.

El equipo de un superagente

La supervivencia en un entorno tan hostil es imposible sin el equipo adecuado. A una serie de útiles objetos, Snake puede añadir todo aquello que arrebate a sus enemigos.

DETECTORES

SONAR
CARACTERÍSTICAS: Este sensor detecta animales gracias a ondas sonoras. Consume batería.
USOS: Pulsad L3 para emitir las ondas. Puede detectar también guardias, pero emite un ruido que no pasa desapercibido.
DONDE ESTÁ: Equipo básico.

SENSOR ANTI-PERSONAS
CARACTERÍSTICAS: Artefacto que vibra al detectar formas de vida cercanas. Desactiva el resto de las funciones de vibración.
USOS: Si no estás seguro de la posición de un guardia, actívalo. También detecta animales.
DONDE ESTÁ: Equipo básico.

DETECTOR DE MINAS
CARACTERÍSTICAS: Emite sonidos cada vez más rápidos si detecta minas en los alrededores.



USOS: Equipadlo y funcionará automáticamente. Las gafas térmicas son más fiables.
DONDE ESTÁ: Rassvet, sala Sureste antes de ver a Sokolov.

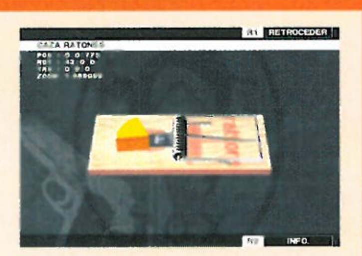
SENSOR DE MOVIMIENTO
CARACTERÍSTICAS: Sensor que detecta objetos en movimiento. No detecta objetos o seres estacionarios.
USOS: Permite averiguar las rutas de vigilancia de los guardias.
DONDE ESTÁ: Equipo inicial.

OBJETOS DE CAMPO

CIGARRO
CARACTERÍSTICAS: Muy adictivo y dañino para la salud.
USOS: Quema y desprende las sanguijuelas.
DONDE ESTÁ: Equipo básico.

INSECTICIDA
CARACTERÍSTICAS: Repelente de insectos de larga duración.
USOS: Repeler insectos.
DONDE ESTÁ: Salida Norte de la caverna Chyornaya.

CARGADOR
CARACTERÍSTICAS: Cargador vacío.
USOS: Equipaos con él y arrojadlo con Cuadrado.
DONDE ESTÁ: Disponible en cualquier momento.



TRAMPA
CARACTERÍSTICAS: Sirve para capturar pequeños animales.
USOS: Colocadla con Cuadrado y recogedla pasando sobre ella.
DONDE ESTÁ: Repartidas por todo el juego. La primera la arroja Ocelot al quedar inconsciente.

VISIÓN ESPECIAL

GAFAS DE VISIÓN NOCTURNA
CARACTERÍSTICAS: Amplifica electrónicamente la luz ambiental no perceptible. Consume batería.
USOS: Gracias a ellas podéis ver en la oscuridad. Os cegarán si las usáis bajo fuentes de luz normales.
DONDE ESTÁ: Detrás de unas cajas en el Almacén de Ponizove.

GAFAS DE VISIÓN TÉRMICA
CARACTERÍSTICAS: Permite ver fuentes de calor. Consume batería.
USOS: Gracias a ellas podéis detectar enemigos, minas, huellas,



animales, plantas medicinales, frutas... Indispensable.
DONDE ESTÁ: Al Norte de Dremuchij o en Rassvet.

ALTO ALCANCE

CÁMARA
CARACTERÍSTICAS: Permite obtener instantáneas y guardarlas en la tarjeta de memoria.
USOS: Sacar instantáneas.
DONDE ESTÁ: En la habitación del guardia, celda de Graznyj Grad.

BINOCULARES
CARACTERÍSTICAS: Prismáticos militares de muy alto alcance.
USOS: Activad el zoom con Triángulo y reducidlo con Cuadrado. Utilizadlos para aprender las rutas de vigilancia de los guardias.
DONDE ESTÁ: Equipo básico



MICRÓFONO DIRECCIONAL
CARACTERÍSTICAS: Detecta y amplifica el sonido lejano.
USOS: Amplificar señales.
DONDE ESTÁ: Equipo básico.

COMPRIMIDOS

PÍLDORA DE MUERTE FALSA
CARACTERÍSTICAS: Píldora desarrollada por la CIA para fingir la muerte temporalmente.
USOS: Equipaos con ella y usadla con Círculo para parecer muertos.
DONDE ESTÁ: Equipo básico.

PÍLDORA DE RESURRECCIÓN
CARACTERÍSTICAS: Contrarresta los efectos de la muerte fingida.
USOS: Sorprender al enemigo
DONDE ESTÁ: Equipo básico.

MEDICINA
CARACTERÍSTICAS: Medicamento ruso que restaura la salud.
USOS: Devuelve energía.
DONDE ESTÁ: Almacenes.



PENTACEMINA
CARACTERÍSTICAS: Antidepresivo compuesto de benzodiacepina.
USOS: Relajante muscular que aumenta la precisión del tiro.
DONDE ESTÁ: Debajo del puente de Dolinovodno.

OBJETOS ESPECIALES

CAJA A
CARACTERÍSTICAS: Caja donde se puede leer "Al laboratorio de Armas: Ala Este".
USOS: Traslado instantáneo.
DONDE ESTÁ: Celda de Sokolov.

CAJA B
CARACTERÍSTICAS: Caja que reza "Al laboratorio de Armas: Hangar".
USOS: Traslado instantáneo.
DONDE ESTÁ: Tikhogornyj.

CAJA C
CARACTERÍSTICAS: Ilegilble.
USOS: Traslado instantáneo.
DONDE ESTÁ: Al sureste de Groznyj Grad.

LLAVES A, B Y C
CARACTERÍSTICAS: Tarjetas magnéticas que sirven como llave.
USOS: Abren las puerta rojas.
DONDE ESTÁ: EVA o Granin.



MÁSCARA DE COCODRILO
CARACTERÍSTICAS: Camuflaje.
USOS: Fingiréis que sois caimanes.
DONDE ESTÁ: Ponizovje.

MÁSCARA DE MONO
CARACTERÍSTICAS: Una máscara con el rostro de un mono.
USOS: Si la lleváis puesta confundiréis al enemigo .
DONDE ESTÁ: Completad el modo especial Snake Vs. Mono.

Comienza la aventura de Snake

1964: la Guerra Fría está en pleno apogeo. Si llega a su fin no vendrán tiempos mejores, sino que tendrá lugar un conflicto que puede devastar el planeta. Sólo hay un agente capaz de impedirlo: Snake, en una aventura de supervivencia tras la cual su vida (y tal vez la vuestra) no volverá a ser la misma. ¡Preparaos para la operación Snake Eater!



1 TODO EL EQUIPAMIENTO está en la mochila de esta rama. Subid a recogerla y aprended a moveros por los árboles.



2 LAS ABEJAS DE LA COLMENA atacan si derribáis su colmena. Los guardias suelen esparcirlas hasta sus compañeros.

PRÓLOGO: MISIÓN VIRTUOSA

Comienza aquí el intento de rescate de Sokolov. Preparaos para la toma de contacto con el juego.

Sur de Dremuchij

Tras el salto Snake pierde su mochila con todos los objetos en su interior. El paseo hasta donde se encuentra os sirve como un pequeño entrenamiento: si vais hacia el Noroeste debéis pasar bajo un tronco. En cambio, hacia el Noreste basta con dejaros caer hasta el claro donde se halla el árbol. Subid por la corteza pulsando Triángulo, y volvedlo a **pulsar en la rama para recoger la mochila (1)**.

Antes de continuar hacia vuestro objetivo, revisad la esquina suroeste para conseguir balas de MK22, mientras que al Noreste hay Medicina. Buscad también Serpientes y Setas para comenzar a tener alimentos en vuestra mochila, y luego continuad hacia el Norte.

Pantano Dremuchij

¡Vuestro primer contacto con bestias peligrosas! En los arbustos puede haber más de un cocodrilo que ataca con la cola. Si queréis su sabrosa carne, disparadles un dardo tranquilizante y rematadlos con el cuchillo. Rodeando el perímetro del pantano podéis encontrar Repelente, Granadas, Balas MK22 y un silenciador. Salid por el Norte.

Norte de Dremuchij

Cambiad de camuflaje y equipaos con la Pintura Bosque. La ruta Este lleva hacia un Rifle SVD de Francotirador custodiado por algunas serpientes. Volved ahora a la ruta central y sorprended al primer guardia con un ataque CQC. Ahora, avanzad arrastrándoos hacia el norte: otro guardia. Podéis pasar desapercibidos si os pegáis a la derecha, pero es recomendable usar la MK22 y registrarle para conseguir objetos. Buscad granadas en el tronco.

Estáis a continuación en una zona circular. En el extremo Sur hay unas Gafas Térmicas, en un tronco, y en otro tronco idéntico, hacia el Este, una Granada Conmocionadora. La patrulla de vigilancia no es rival para la MK22.

Dolinovodno

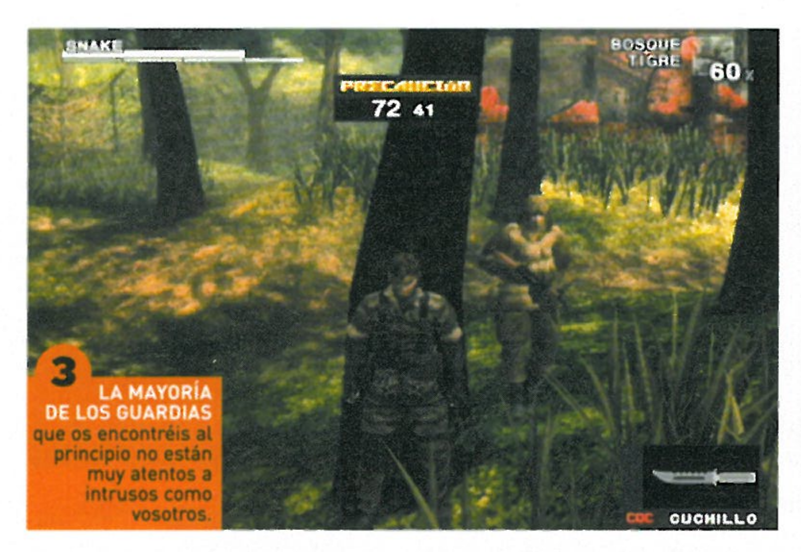
Disparad a la Colmena justo cuando el guardia esté bajo ella: **las abejas atacarán al vigilante (2)** y éste las "llevará" hasta sus compañeros al otro lado del puente. ¡Zona despejada! Cruzad ahora el puente con cuidado de no caer. Una vez en el otro extremo, pulsad Triángulo en la parte izquierda para descolgaros. Colocaos justo encima de la rama, dejaos caer y agarraos a ella. Saltad a la cornisa para recoger Pentacemina, munición MK22 y un chulísimo fusil XM16E1. Salid por la izquierda, agarrados a la cornisa, y poned rumbo al Norte.

Rassvet

Sokolov se encuentra en esta fábrica abandonada, pero la vigilancia es muy estrecha. Hay dos patrullas al Sur, otro guardia al Este y tres más a lo largo de la fábrica. No podréis entrar en la celda de Sokolov en estado de Alerta, así que es preciso neutralizar a los guardias.

El primer guardia, hacia el Oeste, es fácil de eliminar disparándole a la cabeza con la MK22, o con CQC. Esconded su cuerpo lejos de la fá-





3 LA MAYORÍA DE LOS GUARDIAS que os encontréis al principio no están muy atentos a intrusos como vosotros.







6 LA CORNISA BAJO EL PUENTE esconde nuevos objetos. Situaos encima de la rama y dejaos caer para alcanzarlos.





LA CLAVE DE TODO

El Legado de los Filósofos



EL NUCLEO ARGUMENTAL DE de "Snake Eater" no es ninguno de los personajes, sino un objeto: el Legado. Contiene todos los secretos y riquezas de los Filósofos, un grupo de poder nacido en la Primera Guerra Mundial por medio de una alianza oculta. Los seguidores de la saga no tardarán en reconocer en ellos a los Patriots, esos dirigentes ocultos que han regido el destino de Snake y los que les rodean desde los comienzos de la saga.

brica. Cuando se aleje el vigilante del Este, disparadle a la cabeza.

Id ahora al extremo Sur. **Acabad con el guardia al Suroeste (3)** con la MK22, escondidos detrás de las cajas. Esperad a que el guardia del extremo Este se dé la vuelta y continuad hacia el centro de la fábrica. Revisad las cajas del extremo Suroeste para conseguir la escopeta, además de un silenciador para el XM16E1, subiendo las escaleras. En la habitación al Este de las escaleras hay Medicina, y si pasáis bajo la estructura podéis dar con una Ratonera. Entrad en la celda adyacente para reuniros con Sokolov.

Tras la fantástica secuencia, registrad el cuerpo de Ocelot y regresad a Dolinovdno, hacia el Sur. ¡Y aún pasan más cosas! Aprended cuanto podáis de los enemigos que os esperan, y una vez en el lecho del río, **abrid el Menú de Cura (4)** y reparad vuestro maltrecho cuerpo.

OPERACIÓN SNAKE EATER

La verdadera aventura empieza ahora. Es hora de detener los planes mortales de Volgin.

Este de Dremuchij

La fauna de esta zona es útil:buscad Ranas, Serpientes y Fruta para vuestras reservas, además de Plantas medicinales. Antes de continuar, **cambiad el Camuflaje a Tigre (5)** y continuad hacia el Norte.

Norte de Dremuchij

Continuad hacia el Norte y, al llegar a la intersección, id hacia al Oeste. The Boss hace su entrada y os deja desarmados. Pero antes de seguir hacia el Norte, tomad la ruta Sur y regresad al Sur de Dremuchij, donde disponéis de Conejos, Serpientes, Plantas, un Carnero y granadas (extremos Oeste y Este). Volved a la zona del choque. Para libraros de los guardias usad CQC.

Dolinovodno

Cuando el guardia esté de espaldas, acercaos desde el árbol y usad CQC para reducirle. Esconded su cuerpo en los arbustos y cruzad el puente. Otro guardia más: cuando se dirija hacia el Norte es vuestra oportunidad para acabar con él con CQC. **¿Recordáis la cornisa bajo el puente (6)?** Si volvéis a ella obtendréis Medicina, Granadas de Humo y el Camuflaje Lluvia. Continuad después hacia la fábrica.

Rassvet

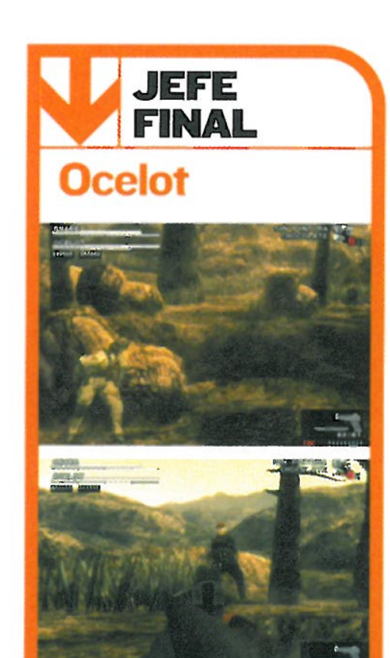
Los guardias se encuentran ahora dentro de la fábrica. Subid las escaleras para obtener un AK.47. Las salas al Este ocultan la Caja-A, sobre unos cajones, y un Detector de Minas al Sur de la antigua celda de Sokolov. El extremo Norte es el escondite de la Pintura Zombi. Ya podéis entrar en la celda: coged las Gafas Térmicas del armario de la izquierda, y salid para dar paso a una estupenda secuencia.

Eva no es solo un regalo para la vista, sino que también os da equipamiento. Al terminar es hora de combatir: ¡nada de sigilo! Equipaos con el AK.47, apuntad a la puerta y **abatid a los GRU (7)** a medida que entren. Hay diez soldados en total. Cuidado con sus granadas.

Salid y buscad enemigos al Oeste (escaleras) y al Este (tras la pared). **Hay un último soldado GRU en la azotea (8).** Si os cuesta acertarle, subid por las escalerillas del extremo Sur para sorprenderle. Dirigíos entonces hacia el Noreste para dar paso a nuevas secuencias. ▸▸

JEFE FINAL

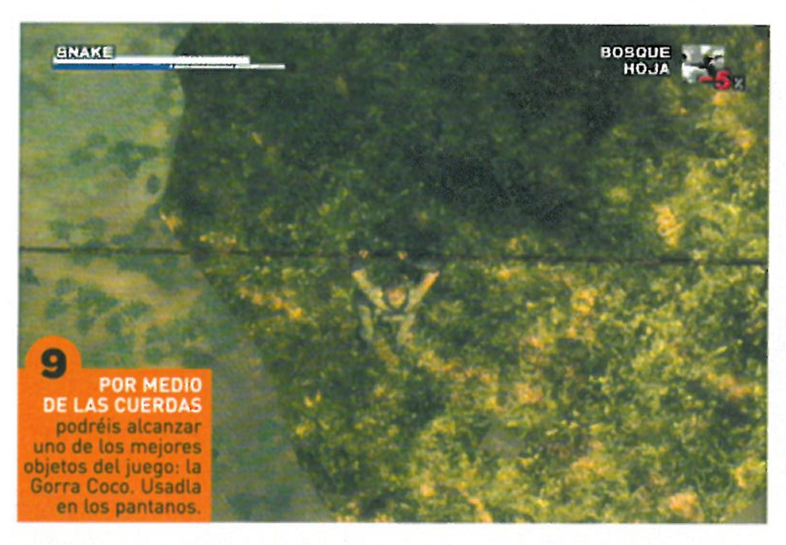
Ocelot



OCELOT SE TOMA POR FIN LA REVANCHA... pero a una distancia prudencial, ya que os dispara desde el otro extremo de un barranco. Disponéis de rocas, árboles y salientes donde cubriros de sus ataques. Ocelot no suele fallar al disparar, y es capaz de hacer que las balas reboten para alcanzaros. Por suerte ha de recargar sus revólveres de seis balas: cuando el indicador señale que se ha quedado sin munición es vuestra oportunidad de disparar. Podéis utilizar granadas contra él, pero de hacerlo sus hombres abrirán fuego contra vosotros. También se puede disparar a las tres colmenas sobre su cabeza para que se distraiga durante un tiempo espantando a las abejas.

ESTRATEGIA ESPECIAL: Usad sólo el MK22 Tranquilizante para agotar la barra de Estamina de Ocelot. Si lo lográis se os recompensará con el Uniforme Animal a la entrada de la siguiente zona.

EL DETALLE: Si os acercáis al borde del barranco y estáis a punto de caeros, los hombres de Ocelot se reirán con ganas de vosotros por esa torpeza. ¡Mira bien dónde pisas, Snake!

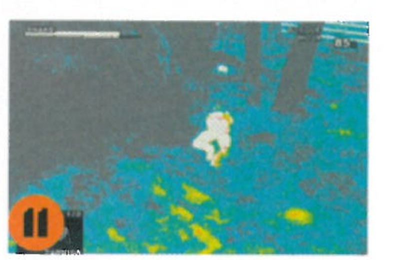


9 **POR MEDIO DE LAS CUERDAS** podréis alcanzar uno de los mejores objetos del juego: la Gorra Coco. Usadla en los pantanos.



12 **TRAS LA EMPALIZADA** hay un grupo de vigilantes mucho más hábiles que los anteriores.Si os ven debéis liquidadlos.









Chyornyj Prud

No hay enemigos por la zona, pero sí cocodrilos. En el extremo Este hay munición. Ahora, nadad por el pantano hacia el Oeste, bucead con X para pasar bajo un tronco y salid a la superficie. Debéis trepar por el árbol **y usar la cuerda (9)** para llegar al otro extremo. Cuando tengáis otra cuerda bajo vuestros pies, dejaos caer y recorredla para alcanzar el Gorro Cocodrilo, un ítem hortera pero altamente útil para pasar inadvertidos. Antes de salir de esta zona, revisad el punto Noreste, bajo el agua, para obtener el Camuflaje Ga-Ko. Al nadar varias sanguijuelas se habrán pegado al cuerpo de Snake: **curaos con el Puro (10)** y continuad hacia el Norte.

Sur de Bolshaya

Una valla electrificada no es cosa de risa: disparad a la caja de fusibles, a la izquierda, y pasad bajo el agujero de la derecha. Las Gafas Térmicas os serán de gran utilidad **para detectar las minas (11)** de la zona: arrastraos sobre ella y serán vuestras, ¡por la cara! Ahora, subid al árbol y saltad desde la rama para evitar otra valla. Cuidado: hay perros más abajo. Arrojadles carne o disparadles sin más. Continuad hacia el Este evitando a los dos guardias. Hay un pequeño saliente: subid por él pegados a la pared y conseguiréis el Camuflaje Splitter.

Usad las Gafas Térmicas para detectar las trampas que se encuentran en la siguiente sección, al Norte. Descubriréis una gran entrada en la zona central. Cruzadla sin más **y deshaceos de los guardias (12).** Justo en esa zona hay un tronco con el Camuflaje Choco. Cuando el camino se divida más adelante, avanzad hacia el Noreste.

Base Bolshaya

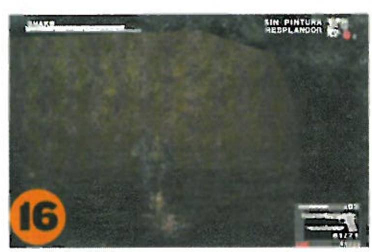
Los guardias de esta base están muy separados entre sí, lo que significa que podéis liquidarlos a todos con un arma silenciada sin llamar la atención. Son cuatro en total, repartidos al Este, Oeste, Sur y Norte. Tras eliminarlos, subid a la azotea para recoger el Camuflaje Agua. Bajo la estructura se encuentra la Pintura Nieve. Dentro encontraréis comida y una Ratonera. El resto de los barracones son la Armería y la Farmacia. En la Armería encontraréis TNT con el que destruir los barracones y así dejar sin suministros a los soldados de esta zona. **Hay un Helicóptero (13)** que podéis destruir para evitar futuros problemas. Cuando hayáis exprimido bien la zona, salid por el extremo Norte. En la Grieta de Bolshaya os espera el primer jefe del juego: Ocelot. Seguid las indicaciones del recuadro.

Cueva Chyornaya

Esta Cueva puede ser un verdadero laberinto. Partiendo de vuestra posición, id al Este y, en la primera cámara, tomad la ruta de la Izquierda. Coged la Granada de Fósforo y la Antorcha y **ahora que podéis ver algo en la oscuridad (14)** seguid las indicaciones del mapa para conseguir todos los objetos ocultos. La salida está al Norte, por la rampa de piedra contigua a las cataratas. Cuidado también con los

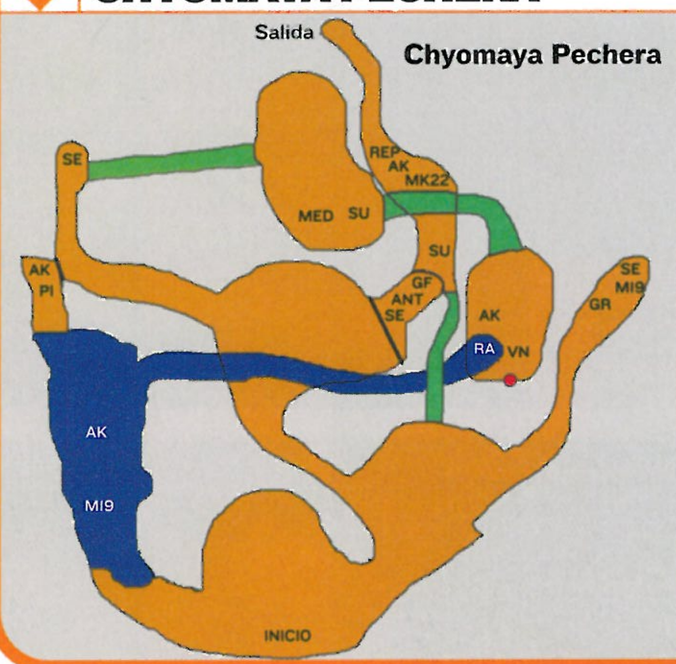



15


16


17

MAPA DE CHYOMAYA PECHERA



Leyenda de objetos:

- SALIDA
- AK: MUNICIÓN AK47
- PI = PILA
- AN = ANTORCHA
- RE = REPELENTE
- MED = MEDICINA
- SU = SUERO
- SE = SETAS
- GR = GRANADA
- M19 = MUNICIÓN M19
- R = RACIÓN
- GF = GRANADA DE FÓSFORO
- MK22 = MUNICIÓN MK22
- VN = GAFAS DE VISIÓN NOCTURNA
- COLOR AZUL: AGUA
- COLOR VERDE: ZONA PARA REPTAR
- BARRA NEGRA: CORNISA
- PUNTO ROJO: RANA KEROTAN


18



19


20


21

murciélagos, ya que os atacarán si los despertáis. Podéis usar el sonido del Sonar para despistarlos.

Cueva Chyornaya

La siguiente es mucho menos complicada. A la derecha **podéis encontrar una escopeta M37 (15)** y munición MK22. Si pasáis bajo la grieta será vuestro el Uniforme Nieve. Continuad por la izquierda para salir a una preciosa laguna interior... donde os espera The Pain. Seguid las instrucciones del recuadro de la página siguiente.

Entrada a la Cueva Chyornaya

Recoged la comida que necesitéis entre Setas o Serpientes. **Hay una pequeña cueva a la izquierda (16)...** ¡y está minada! Entrad tumbados y recoged los suministros y Minas. Una vez en el río veréis a unos molones pero peligrosos vigilantes voladores. Signt os puede indicar que son vulnerables a las Granadas Chaf, pero es mejor sacar provecho al Uniforme Agua y a esa flamante Gorra de Cocodrilo. **Cruzad el río a nado de ese modo (17)** y, cuando se divida el camino, id hacia el Oeste.

Oeste Ponizovje

Una base de embarcaciones. Acabad primero **con el guardia de la izquierda (18)** usando el MK22, mientras que su compañero puede ser abatido con cualquier arma. Revisad las salas para conseguir un silenciador para el M1911A1, el Rifle de Francotirador, Granadas y TNT con el que volarlo todo. Volved al río y seguid hacia el Norte.

Ponizovje: Exterior

Resulta tentador eliminar a los tres guardias con el SDV, pero su ruido puede alertarlos. Acercaos al de la izquierda a nado y eliminadlo con CQC, mientras que los otros dos son pasto de dardo tranquilizante. Revisad los botes para obtener munición. Bajo el muelle este hay otro silenciador. Ahora, entrad por la portezuela de la derecha.

Almacén Ponizovje

Cruzad el pasillo y subid la escalerilla. En el extremo izquierdo hay una puerta que por ahora es inaccesible. Agachados podréis ver a **un guardia haciendo patrulla (19).** Arrojadle alguno de los animales que hayáis capturado. Su amigo puede ser eliminado con CQC.

En la esquina más al Sur encontraréis la Pintura Desierto. Ese objeto que está sobre las cajas centrales es un silenciador: **saltad desde las escaleras a esas cajas (20)** con una voltereta. Ahora volved a las escaleras, saquead y volad la Sala de suministros de la derecha y continuad hacia el siguiente piso, donde hay otro guardia. Un poco de CQC no lo hará mal. Salid por la puerta de enfrente.

Sur de Graniny Gorki

Este bosque es sin duda precioso, pero está plagado de trampas como troncos con estacas, fosos camuflados **o lazos que os voltean (21).** Para evitarlas usad las Gafas Térmicas. En la zona Suroeste hay un libro, además de las consabidas Plantas Medicinales, Fideos y Medicina, al Norte. Continuad hacia adelante y preparad vuestras armas para la siguiente sección.

Muro Exterior de Graniny Gorki

Equipaos con vuestro camuflaje más oscuro para explotar la ventaja que os ofrece la noche. La entrada al complejo es un hueco de ▸▸

JEFE FINAL
The Pain



NO PODÉIS ACERCAROS a The Pain sin ser acribillados por sus "amigas las abejas", así que usad los islotes de piedra para atacarle. The Pain escoge el islote central del estanque para lanzar todos sus ataques, y salvo ese, todos los demás islotes son accesibles.Podéis nadar a alrededor de The Pain y dispararle por la espalda, zona que vuestro enemigo no se molesta en proteger. Cuando active su escudo de abejas, arrojadle una Granada de Humo para dispersarlas. The Pain ataca con granadas en forma de enjambre, una metralleta y cuando le hayáis debilitado, balas en forma de abeja (increíble, pero cierto). Saltad al agua cuando ataque, pasad de un islote a otro y usad un arma potente, como la enormemente eficaz Escopeta. Ah, si os pican las abejas, extraed de inmediato el aguijón con el Cuchillo.



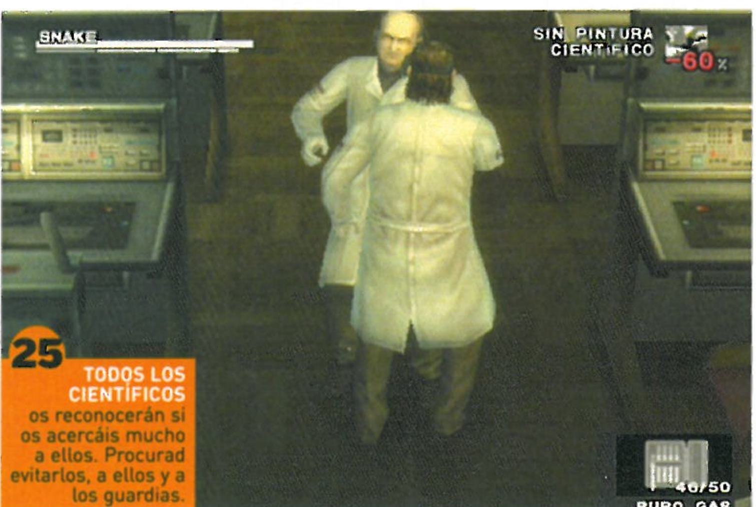
ESTRATEGIA ESPECIAL:
The Pain también oculta un Uniforme. Usad el MK22 y las Granadas de Humo para agotar su Estamina. Su Uniforme quedará en la isleta central, a la que podéis llegar saltando con una voltereta desde la cornisa.



EL DETALLE:
Las abejas serán mucho más peligrosas a partir de ahora, en justa venganza por la derrota infligida a su amo. Manteneos alejados de las colmenas.



22 **PESE A SER DE NOCHE** los guardias sabrán de vuestra presencia si llegar a detectar movimiento. Actuad deprisa contra ellos.



25 **TODOS LOS CIENTÍFICOS** os reconocerán si os acercáis mucho a ellos. Procurad evitarlos, a ellos y a los guardias.



23



24



26



27

▶▶ ventilación en el suelo, en el muro del extremo Oeste. No hace falta acabar con todos los guardias: **deshaceos de los dos que rondan por la derecha (22).** En cambio debéis prestar mucha atención a los perros, que por su olfato y oído pueden localizaros con mayor facilidad que sus amos. Buscad un Silenciador M1911A1 y entrad por la pequeña abertura en el muro.

Muros Interiores del Laboratorio Graniny Gorki

Al ser de noche es fácil sorprender con CQC a los guardias. De los tres que hay, sólo el del extremo Este requiere el uso del MK22. Entrad por el hueco rectangular en el muro Noroeste y conseguir la Pintura Oyama. **En el Noreste hay una Armería (23)** con un rifle XM16E1. No voléis este bloque, sería muy arriesgado. Volved afuera y entrad por la puerta de la esquina. Equipaos sin Pintura **y con el Uniforme de Científico (24)** antes de entrar.

Laboratorio Graniny Gorki: Primer Piso

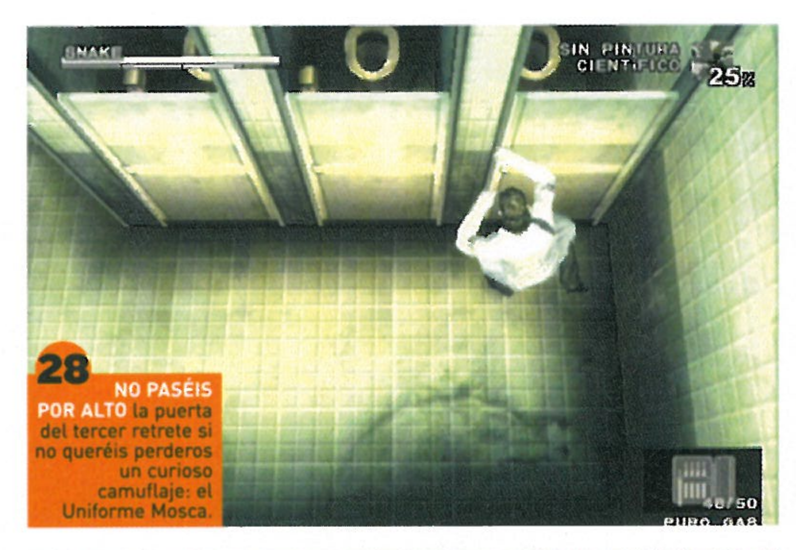
No os acerquéis demasiado a los guardias o se "mosquearán". Id por el pasillo de la derecha hacia el Norte, entrad en la primera puerta a la izquierda y recoged elementos de curación. **¡Y no os acerquéis a los científicos (25),** que son unos "bordes"! Volved a la sala central, id por la puerta Norte y cruzad la sala para bajar las escaleras que se encuentran en el otro extremo.

Graniny Gorky B1 Oeste

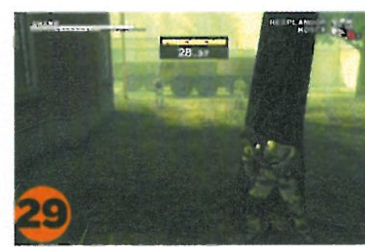
Continuad por el pasillo hasta dar con una puerta, a la derecha. Abridla con cuidado, dejad que salga el guardia y coged el Puro Spray. Es el único objeto de ataque que podéis equipar mientras vayáis disfrazados de Científico. Equipaos con él de inmediato **para dormir a cualquier fisgón (26)** que se acerque, pero usadlo cerca de ellos. Ahora salid y entrad en la sala de la izquierda. En el armario hay otro objeto de gran eficacia, el Pañuelo con Cloroformo. Probad a agarrar a un enemigo mientras tenéis equipado este objeto. Salid por la puerta de la derecha, con cuidado de no llamar la atención. Hay objetos como un Silenciador XM16E1 entre los escritorios de estos empollones. Por último, **entrad en la habitación del extremo Noroeste (27)** para conocer a un posible aliado: Granin. No perdáis detalle de la curiosa decoración de su despacho...

Tras la charla es el momento de volver a las escaleras. Tenéis una llave para aquella puerta que estaba cerrada, ¿recordáis? Pero esta vez subid arriba del todo. A la dere-





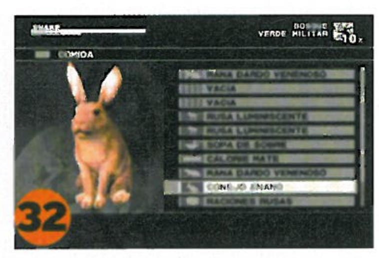
28 NO PASÉIS POR ALTO la puerta del tercer retrete si no queréis perderos un curioso camuflaje: el Uniforme Mosca.







31 LA ZONA DEL ALMACÉN es un recinto cerrado, por lo que podéis eliminar a los tres guardias sin llamar la atención.





cha está la biblioteca, con un Silenciador entre sus estanterías. La siguiente sala son los baños: **echad abajo la puerta del último excusado (28)** para conseguir el Uniforme Mosca. No es un camuflaje muy discreto, pero despide un olor tan desagradable que los guardias se lo pensarán dos veces antes de acercarse a vuestra posición. Pero por ahora seguid llevando el uniforme de Científico. Salid de los baños y girad la esquina para encontrar las taquillas y la siempre útil munición que hay en ellas. La puerta contigua lleva a una terraza: dejaos caer para volver al jardín.

Por supuesto, es vital que os cambiéis de ropas. **Probad el Uniforme Mosca (29)** para que los guardias se alejen ante su hedor. Sólo hay un par de vigilantes en torno a la "escotilla de salida" del extremo Noreste. Ya en los muros exteriores debéis prestar atención de nuevo a los perros. Si queréis que os dejen tranquilos arrojad algo de comida (preferiblemente carne) hacia la zona por la que estén husmeando. Cruzad la verja y preparad el fusil si sois descubiertos **por la intensa vigilancia (30)**. Esperad y seguid por el camino que lleva a...¡The Fear! (ver cuadro).

Almacén

Nuevos guardias vigilan el Almacén, pero también encontraréis nuevos objetos. **Acabad con los tres vigilantes (31)** repartidos en la pasarela superior (uno de ellos, arriba del todo) y en la zona de contenedores de la planta baja. Os conviene recurrir a la pistola MK22 y buscar la puerta de la esquina, junto a las escaleras.

Sur de Svyatogornyj

No hay enemigos en esta zona de vegetación, así que aprovechad para conseguir muchas Plantas Medicinales y algún Conejo. De hecho hasta los conejitos son médicos en miniatura, ya que **además de devolver mucha Estamina (32)** dejan Suero tras de sí. Debe ser por la cantidad de plantas que se zampan... Avanzad por la ruta Norte.

Oeste de Svyatogornyj

Aquí comienzan los problemas... En esta sección hay guardias y trampas. Usad la Visión Térmica y moveos cuerpo a tierra. Cuando se divida el camino, id por la derecha, avanzando lentamente. Fijaos en la localización de los dos guardias y **eliminadlos por la espalda con CQC (33)**. Por suerte este escenario os ofrece muchos lugares donde esconderse en caso de que seáis descubiertos, sobre todo arbustos y follaje. Tras esos guardias hay otros dos: acabad con ellos a distancia con el MK22. Al final hay otra bifurcación: seguid hacia la derecha.



JEFE FINAL
The Fear



THE FEAR ES EL ÚNICO ENEMIGO DEL JUEGO que se alimenta como hacéis vosotros. Y con él recibís la primera en la frente: The Fear os lanza un dardo que debéis extraer inmediatamente. Tras curaros del veneno su flecha comienza la fiesta: abrid fuego sobre vuestro enemigo, que está por ahora sobre el árbol que hay frente a vosotros. A continuación empezará a saltar de un árbol a otro, pero será difícilmente visible. Equipaos con las Gafas Térmicas para no perderle el rastro (y de paso para ver las múltiples trampas de la zona), y disparad cuando se detenga. Si usáis un arma potente no tendréis complicaciones. The Fear también pierde Estamina y necesita bajar a por alimentos: atacadle cuando lo haga.



ESTRATEGIA ESPECIAL: reducir la Estamina de The Fear es más difícil, ya que él mismo se encarga de recuperarla comiendo. Cuando consiga comida, recogedla vosotros antes que él y aprovechad para atacarle con la MK22. Su Uniforme Araña está en la parte central de este escenario.



EL DETALLE: Podéis dejarle señuelos como comida podrida, algunas ranas venenosas y setas. The Fear se quejará de dolor de estómago y será una presa más fácil.



JEFE FINAL
The End





ESTE GRAN COMBATE tiene lugar en tres escenarios distintos, divididos en Norte, Oeste y Sur. The End dispara dardos cuyo veneno reduce la Estamina a toda velocidad. Si os alcanza, extraed el proyectil de inmediato. Una vez os dispare su posición queda marcada en rojo en el mapa, junto a la de todos los posibles puntos donde puede estar. Debéis localizarle, sorprenderle y dispararle. Para no desesperaros, lo mejor que podéis hacer es usar el Micro Direccional (y detectar así sus jadeos), las Gafas Térmicas para ver el rastro de sus huellas e incluso el Detector de Movimiento. Si os encontráis con él lanzará una Granada Conmocionadora y huirá: no le perdáis el rastro y podréis enlazar varios enfrentamientos. Tened también en cuenta que The End tiene más de cien años, por lo que a veces se quedará dormido, emitiendo fuertes ronquidos. Contáis con una Armería en el extremo Oeste del Sur de Sokrovenno, escenario inicial. Ah, la salida está en el extremo Noreste.

ESTRATEGIA ESPECIAL: podéis conseguir dos recompensas con The End. Si agotáis su estamina usando la MK22 The End dejará en la zona central del primer escenario el Mossin Nagant, su fusil de dardos venenosos. Pero si además os acercáis a él en silencio y conseguís apuntarle con vuestra pistola... ¡Estupendo! Apuntándole tres veces consecutivas a la cabeza conseguiréis que os entregue su Camuflaje, capaz de extraer energía por fotosíntesis.

EL DETALLE: El loro de The End revolotea por el escenario durante el combate. Si lo cazáis y os lo coméis seréis unos desalmados, como demuestran los insultos que os dedicará The End.



34 GRACIAS AL SDV podréis abatir a todos los guardias desde la posición inicial. Hacerlo antes de que activen las alarmas.



37 LA LADERA DE LA MONTAÑA cuenta con terraplenes que permiten disparar sin ser descubiertos por el enemigo.


35


36


38


39

Este de Svyatogornyj

Esta base cuenta con una vigilancia menos fuerte, al menos lo bastante como para **eliminarlos a todos a distancia (34)** con el Fusil SDV. Con todo despejado, entrad en la base y revisad todas las habitaciones. Encontraréis munición para M37, XM16E1, mk22 y SDV, una metralleta M63, TNT, y un silenciador para XM16E1. ¡Parecen las rebajas! Antes de iros, **buscad el Barracón de Comida (35)** al Noroeste: voladlo para poner a dieta a los enemigos. Regresad al Sur de Svyatogornyj y continuad hacia el Norte. ¿Os acordáis del "yayo" ? Es vuestro próximo Jefe .

Túnel Krasnogorje

Tras el enfrentamiento con The End debéis tomar la ruta que conduce a la salida Noreste. Una vez en el túnel podéis recuperar fuerzas y cazar un par de ratas en el túnel y preparaos para un terrible Jefe Final: **¡La Escalera Infinita (36)!** Armaos de paciencia, ya que estaréis subiéndola un buen rato. La música ameniza el trayecto, pero no miréis abajo: la tentación de soltaros será fuerte. ¡Resistid la Llamada del Vacío! Una vez arriba, salid por la puerta del pasillo.

Base de Montaña de Krasnogorje

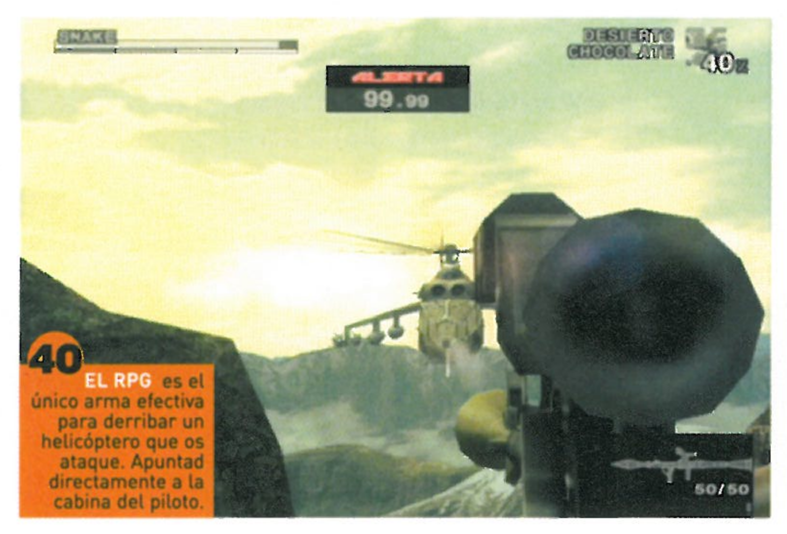
El uniforme Choco, pese a su ridículo nombre, es el más indicado en este escenario. Coged el Suero y las Granadas de Humo de la esquina antes de continuar. Podéis arriesgaros a usar el SDV o el Mossin y acabar con **los cinco vigilantes (37)** a distancia, aprovechando los terraplenes y salientes. Cuidado con los Escorpiones, muy abundantes entre las rocas. Los Buitres también hacen acto de presencia para rapiñar entre los cadáveres enemigos. Su carne es bastante nutritiva: **cazad un par (38)** de ellos.

Ladera de Montaña de Krasnogorje

Tened cuidado de no caer por las cornisas. Podéis usar las grietas y cavernas para cubrir cierta distancia sin ser descubiertos. Cuando aparezca un helicóptero (ay, si es que debisteis destruirlo en su momento), podéis aprovecharos del ruido que produce y usar el SDV para acabar con varios guardias. Si sois descubiertos **usad las torretas contra los helicópteros (39)** en caso de que empiecen a dispararos.

Es muy probable que os descubran nada más entrar en la base de montaña. Acabad antes con unos cuantos guardias desde la entrada, y abrid fuego sobre los bidones en caso de ser avistados. Esta base





40 **EL RPG** es el único arma efectiva para derribar un helicóptero que os ataque. Apuntad directamente a la cabina del piloto.



43 **COMO PARTE DE LOS REFUERZOS** para la montaña llegan guardias con lanzallamas. Sólo debéis luchar con ellos si os ven.



41



42



44



45

tiene tres barracones. El primero, en el extremo Sur, oculta un Lanzacohetes RPG-7, **estupendo contra los persistentes helicópteros (40).** El barracón del extremo Noreste guarda suministros médicos, mientras que el que está a su izquierda es el Almacén de Comida, que por supuesto debéis destruir. Continuad después hacia el Norte.

Cima de la Montaña de Krasnogorje

Escondeos tras las cajas y acabad con los dos primeros guardias usando el Fusil de francotirador. Hay otros tres al Norte: esperad a que su ruta se aleje de vosotros. Examinad el barracón Sureste y los dos del Norte, pero acercaros a éstos **por las trincheras (41)** que recorren el lugar. Coged la munición del barracón que sirve como armería, voladlo y corred hacia la puerta roja del extremo Noreste. Recordad que si os persiguen no podréis entrar para reuniros con EVA.

Ruinas de Krasnogorje

EVA os deja frente a una estupenda vista de la Base de Armas. Pero ése no es el camino! Volved atrás **y recoged todos los suministros (42),** incluyendo la munición que hay debajo de la cama. Salid al exterior. EVA os ha dado la llave de la puerta roja central, en las trincheras, pero la vigilancia se ha intensificado. Prestad especial cuidado a los **guardias con lanzallamas (43).** Con la zona despejada, entrad por la citada puerta hacia el túnel.

Túnel de Grozny Grad

Recoged las Granadas que encontráis al bajar las escaleras. Los Murciélagos no son mala opción si no tenéis demasiada comida. Hay también munición al final de las escaleras. Al salir del pasillo, **disparad a los Bidones (44)** de la derecha para conseguir una Pila, muy necesario para el Jefe Final que os está esperando: The Fury.

Suroeste de Grozny Grad

Grozny Grad se divide en cuatro grandes secciones, dos al Norte y dos al Sur. Vuestro objetivo está al Noreste (extremo opuesto de vuestra posición actual) y es el gran edificio central. El fusil de francotirador os permitirá aprender **las rutas de vigilancia (45).** Hay una apertura en la pared contigua que lleva al Sureste, desde donde "sólo" debéis ir hacia delante. Acabad con el primer guardia por medio de la MK22, mientras que el vigilante de la zona Este puede ser simplemente esquivado. Si subís a la azotea del edificio al Oeste podréis acabar con ▸▸



JEFE FINAL

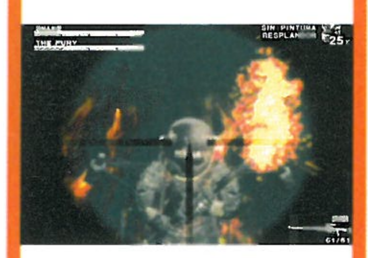
The Fury



ESTE JEFE FINAL es uno de los más peligrosos de todo el juego The Fury usa un poderoso lanzallamas capaz de "inundar" de fuego todo el escenario (por cierto: cuidado donde pisáis en la oscuridad o podéis caer al vacío). Si os alcanza el fuego, arrastraos por el suelo con una voltereta y curaos de inmediato. Las llamas son de napalm y tardan en apagarse, por lo que toda esta zona es una trampa mortal. En los primeros momentos podéis usar la Visión Nocturna para localizar a The Fury entre los callejones y dispararle. La mejor opción es la Escopeta o el AK-47 si atacáis por la espalda, o bien el SDV si os veis capaces de dispararle de frente a la cabeza. Si os descubre volará rápidamente hacia vosotros, así que debéis estar preparados para desequipar cualquier arma y correr inmediatamente a un lugar seguro. Acabad con él y continuad hacia el Norte.



ESTRATEGIA ESPECIAL: el camuflaje de The Fury es fácil de conseguir gracias al Mossin Nagant, pero debéis disparar justo a la cabeza de vuestro enemigo, y en una posición frontal. Su uniforme os espera justo donde cae The Fury al ser derrotado. ¡No os lo olvidéis!



EL DETALLE: The Fury lleva el traje del primer cosmonauta ruso.

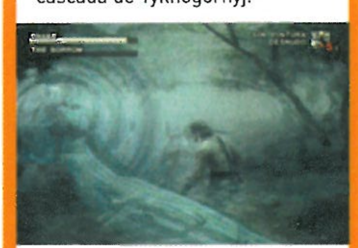
JEFE FINAL

The Sorrow



¿CÓMO SE DERROTA A ALGUIEN YA MUERTO?
Ningún arma puede dañar a The Sorrow. En cambio vosotros os debéis enfrentar a vuestros pecados: todos los enemigos, animales y jefes finales que hayáis matado en el juego se presentan para pediros cuentas y robaros salud. Esquivadlos a ellos y a los rayos psíquicos de The Sorrow, si no queréis perder energía y ser testigos de pavorosas visiones. Cuando lleguéis al lecho del río y toquéis el cuerpo de The Sorrow, todo habrá terminado para vosotros... o no: tomad la Píldora de Resurrección y la batalla habrá terminado.

ESTRATEGIA ESPECIAL:
El "camo" de The Sorrow es muy fácil de obtener. Basta con aguantar sus ataques hasta el final del río. Si hacéis trampa por ejemplo tomando la Píldora de Muerte o ahogándoos en el río a propósito, no obtendréis el premio. Este camuflaje permite absorber energía de los enemigos usando CQC. Este "camo" pasará directamente a vuestro inventario y estará a vuestra entera disposición una vez os reunáis con EVA tras la cascada de Tykhogornyj.



EL DETALLE:
Si al final del combate tardáis mucho en tocar a The Sorrow, éste os "largará" un denso discursito sobre la vida y la muerte. También os revelará quien acabó con él hace años.



46 RAIKOV SE HACE DE ROGAR y encima se porta de "esta manera". Dejadle K.O. para poder robarle su uniforme de oficial.



49 TENÉIS UNA HERIDA DE BALA que debéis curar. Extraedla para descubrir que en realidad es una Pastilla de Muerte.



47


48


50


51

▸▸ el resto de los vigilantes desde una posición segura. Ahora id hacia el Norte y gatead por la abertura hacia el Noreste. Si os habéis levantado valientes, id a la Armeria del Noroeste, saqueadla y destruidla. Volved después al Noreste y buscad la puerta anaranjada tras las cajas, en el edificio central.

Laboratorio

Vestíos de nuevo con el Uniforme de Científico. Subid por las escaleras del fondo e id a la izquierda. De acuerdo con la información de EVA debéis suplantar a Raiden, perdón, a "Raikov" robándole su uniforme. Si os descubren le encontraréis en los baños de la planta baja. Pero lo mejor es esperarle donde estáis, es decir, en las taquillas. Como el pimpollo puede tardar, registrad las taquillas para conseguir Raciones y un Silenciador XM16E1. **Cuando aparezca Raikov (46)** debéis dejarle sin sentido inmediatamente, aunque si le interrogáis puede daros información útil. Una vez tengáis su uniforme, **equipaos con él y con la Máscara (47)** y volved abajo. A la derecha hay una pequeña armería a la que ahora podéis acceder: entrad y **coged la metralleta Scorpion (48)**. Si algún oficial se mosquea, saludadle con Triángulo. Volved a las taquillas y salid por el extremo Suroeste. Cruzad el pasillo para reencontraros con el miedoso Sokolov y... bueno, mejor que lo veáis vosotros.

Sala de Torturas

Sin armas, sin objetos y con un triste Tenedor como único aliado. Bueno, también está Johnny, vuestro vigilante. Antes de planear la huida, entrad en el menú de Cura **y extraed la bala (49)** y, si lo deseáis, el transmisor (si no lo hacéis los hombres de Ocelot os descubrirán más adelante, pero a cambio disfrutaréis de una secuencia impagable). Hay varios modos de escapar. El primero y más obvio es usar el código que habréis visto si, durante la secuencia anterior, pulsasteis R1 cuando se os indicaba. ¿Cómo, que lo habéis olvidado? En fin... Otro método es entrar en el menú de Cura, hacer girar a Snake y regresar al juego. Snake "echará la pota" y el bueno de Johnny entrará limpiarlo, dejando la puerta abierta. Un método similar es tomar la Píldora de Muerte Falsa y resucitar justo cuando entre el guardián. **Acabad con él (50)**, escapad y revisad las habitaciones para conseguir una Cámara y algo de comida. Salid por el pasillo al Oeste de la Sala de Torturas. ¡Ahí te quedas!

Una vez en el exterior, rodead el edificio hacia la derecha y **coged la Caja C en el callejón (51)** Debéis ir al Noroeste: acabad con el primer guardia usando CQC y corred, co-





52 **ANTES DE SALIR** de las alcantarillas os conviene buscar bajo el agua estancada la comida y la munición.


53


54


56


55 **GRACIAS A LA CAJA -B** el camión os llevará directamente al Hangar. Probad también con las otras dos cajas.

57

rred como el viento hacia la puerta del extremo Oeste. Una vez en la sección Noroeste, buscad unas tuberías en el extremo Noreste, pasad bajo ellas.

Alcantarillas

Coged la Medicina y Munición antes de bajar las escaleras. Si vais por el canal no avanzaréis mucho: debéis usar los pasillos y los huecos para continuar. Cuidado con los perros. **Buceando en la zona estancada (52)** obtendréis objetos Antiséptico y comida. Cuando veáis la luz, ¡corred hacia ella! Más allá os espera The Sorrow.

Tikhogornyj

Si no os habéis librado del transmisor la zona estará vigilada por guardias de Ocelot. En caso contrario, **podéis relajaros cazando (53)** al Galvian, Cangrejos y Peces. Cruzad el río por medio del tronco y seguid la corriente. Antes de entrar **buscad en la cascada unas plantas y (54)** la Pintura Kabuki.

Detrás de la Catarata

Tras la reunión con EVA, que según lo que hayáis hecho con el transmisor puede haber sido muy sugerente... o hilarante, recoged los objetos de la caverna. Al final del pasillo encontraréis la Caja-B y más munición. Cazad un par de Ratas y subid la escalerilla.

Noroeste de Grozny Grad

"No, otra vez Grozny Grad." Tranquilos, que esta vez iréis más deprisita. Aunque ahora estéis entre tanques, podéis ver un camión en el Noroeste. **Llegad hasta él, subid y equipaos con la Caja B (55):** un soldado muy eficiente os llevará directamente a vuestro objetivo, el Hangar. ¡Fácil y rápido!

Hangar Principal

Con esas pintas no llegaréis lejos. Subid la escalera un piso e id hacia el Sur. El pasillo os lleva de vuelta a las taquillas. La taquilla con una línea roja oculta el Uniforme de Infiltración. En la taquilla opuesta tenéis lo que buscáis, **el Uniforme de Mantenimiento (56).** Tras revisar todas las taquillas, vestíos con el uniforme y volved al inicio.

Los trabajadores son suspicaces, así que no os acerquéis. Hay cuatro tanques **donde colocar el C4 (57),** en los paneles frontales. Hay un tanque en la esquina Noroeste, otro en la Noreste, y dos más a cada lado del Shagohod, abajo. No dejéis que os vea nadie colocar el explosivo. Una vez esté todo listo os es hora de luchar contra Volgin.

JEFE FINAL

Coronel Volgin



COMO LUCHADOR
Volgin resulta bastante mediocre, pero los poderes de su traje cibernético le hacen temible. Puede lanzaros descargas eléctricas que, si os alcanzan con un arma en la mano, harán explotar su munición. También puede disparar e incluso se atreve con algo de CQC. Por suerte Volgin ha de recargar energía de vez en cuando por medio del panel situado en el rincón de la izquierda, momento en el que os deja su espalda (y cabeza, jeje) descubierta. Dado que tenéis cinco minutos antes de que todo explote, usad la Escopeta o un fusil pesado. Cuando Ocelot le ponga las pilas a Volgin - chiste malo - tendréis que esquivar además un ataque eléctrico múltiple y sus disparos en ráfaga. Buscad su espalda para dispararle a la cabeza.



ESTRATEGIA ESPECIAL:
Volgin guarda un "camo" muy eficaz para vosotros. Podéis usar CQC para derribar a Volgin contra el suelo y dispararle a la cabeza con la MK22. Cuando agotéis su Estamina tendréis unos segundos para coger su Uniforme, cuya caja queda justo en el lugar donde cae vuestro gran enemigo. ¡A por él!



EL DETALLE:
poneos la máscara de Raikov para desconcertar a Volgin, o arrojad Setas Luminiscentes para que desvíen sus ataques.

JEFE FINAL

Shagohod

EL CHOQUE FINAL contra esta bestia mecánica y Volgin se divide en dos enfrentamientos consecutivos:



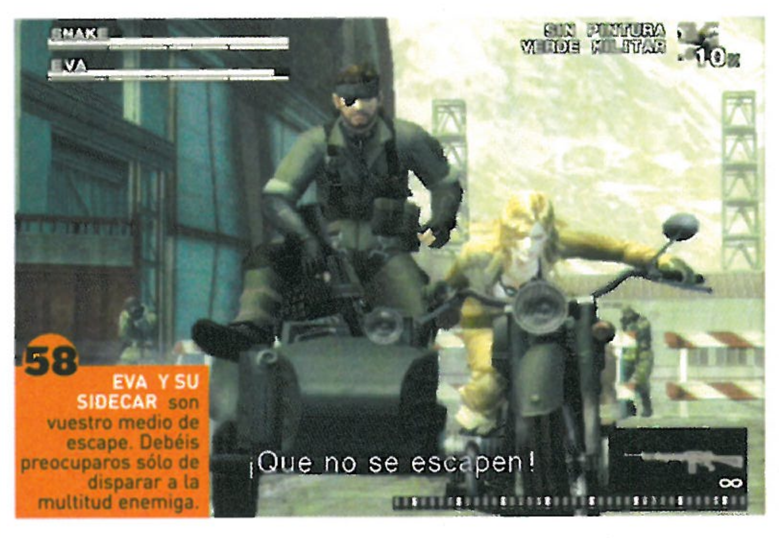
PRIMER COMBATE: En la primera fase os enfrentáis al Shagohod. Usad el RPG-7 para lanzar cohetes a los raíles de la bestia mecánica mientras EVA hace girar la moto a su alrededor. Cuando dañéis las "piernas" del Shagohod es momento de disparar sobre la parte trasera de su cabina, apuntando con la mirilla del RPG-7 para no fallar. Recargad pulsando R2 dos veces e insistid para derrotarle en poco tiempo.



SEGUNDO COMBATE: Volgin sale de la cabina y os ataca con toda su furia. EVA se encarga de distraerle y daros la oportunidad de atacar, pero no siempre lo logra. Podéis usar las torretas para atacar a Volgin, pero si os descubre las destruirá de inmediato, ¡y a vosotros con ella! Volgin usa misiles, metralletas y el propio Shagohod contra vosotros. Pasad bajo él y, mientras Volgin está de espaldas, usad el Rifle SDV para dispararle con precisión a la cabeza.



EL DETALLE: Raikov os puede haber confesado que Volgin odia el agua: disparad a las tuberías que hay sobre el Shagohod y veréis que es cierto.



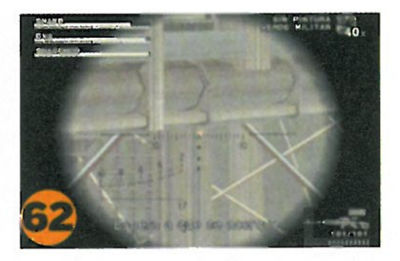
58 **EVA Y SU SIDECAR** son vuestro medio de escape. Debéis preocuparos sólo de disparar a la multitud enemiga.


59


60



61 **LOS RAÍLES DEL SHAGOHOD** son su único punto débil durante la persecución en la pista de aterrizaje. Disparad con el RPG


62


63

Grozny Grad: salida del Hangar

Seguro que estabais deseando usar a tope vuestras armas más pesadas. Bien, ¡este es el momento! Los controles han cambiado: **estáis a bordo de un sidecar (58)** manejado por EVA, por lo que sólo debéis preocuparos por disparar. La cámara normal es muy espectacular, pero con ella resulta casi imposible acertar a los enemigos. Pasad a la perspectiva en primera persona y abrid fuego a discreción contra lo que parece el ejército de Volgin al completo. ¡Hasta el pinche de cocina debe estar disparando! Por suerte contáis con munición ilimitada para todas las armas que llevéis en la Mochila. Pulsad R2 dos veces cada vez que queráis recargar rápidamente. Las mejores armas son el RPG-7, **la M63 (59)** o la Scorpion. Incluso la Escopeta os dará resultados impagables si los enemigos están a la distancia adecuada. Disparad a los barriles para añadir fuegos artificiales a este increíble festín visual.

Grozny Grad: Pista de Aterrizaje

El Shagohod no se rinde, ni tampoco vuestros perseguidores. Arrojad cohetes o granadas **a los sidecars que os acosan (60)** ya que cualquier arma de menor potencia os tendrá demasiado tiempo ocupados disparando. Por ahora debéis ignorar al pertinaz Shagohod y su impenetrable coraza. Si Volgin empieza a lanzaros misiles, arrojad Granadas Chaf para provocarles un cortocircuito que los desvíe de vuestra trayectoria. Mantenedle a raya **disparando a sus raíles (61).**

Cuando lleguéis al puente se producirá una secuencia, tras la cual os habréis equipado automáticamente con el SDV. Apuntad a las luces parpadeantes de los explosivos y disparad a ambas cargas de C4, pero no de forma inmediata. **Abrid fuego sobre la segunda carga (62)** justo cuando el Shagohod cruce la parte central del puente. Seguid las indicaciones de EVA o fallaréis en vuestro objetivo y el Shagohod cruzará el puente a toda velocidad. Pero Volgin no se rinde: seguid las indicaciones del cuadro para acabar con él de forma definitiva.

Norte de Grozny Grad

EVA y Snake, de nuevo en la carretera. Pero no están solos: aprovechad que aún contáis con munición infinita y disparad contra los motoristas. Usad el RPG-7 para acabar con los enemigos que han formado barricadas al comienzo de la persecución, pero sobre todo **contra las patrullas aéreas (63)** en Lazorevo: basta con que el cohete impacte a su lado para inutilizarlos.

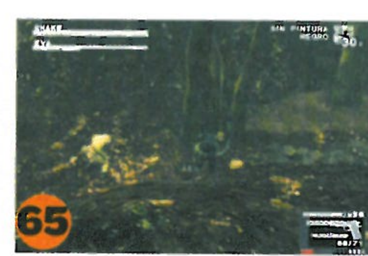




64 EVA ESTÁ MALHERIDA Debéis usar los suministros médicos que os queden para curar su lesión.



67 PARA QUE EVA NO PIERDA Estamina podéis noquearla y arrastrad su cuerpo. Escondedla si aparecen enemigos.



65



66



68



69

El resto de las armas son más recomendables contra los motoristas. Cuando EVA os avise abrid fuego sobre el tronco que bloquea la carretera. Parece que la chica trabaja muy bien bajo presión...

Oeste de Zaozyorje

EVA está muy malherida. Es hora de sacar provecho a tanta Planta Medicinal y Suministro: **accede al Menú de Cura (64)** para sanar sus heridas, y a continuación las que haya podido sufrir Snake. **EVA puede ahora andar y seguiros (65)** si la llamáis con Triángulo. El problema es que está debilitada y necesita alimentos constantemente para no perder Estamina, cuya barra baja a toda velocidad. EVA se alimenta igual que Snake, desde el Menú de Comida. En caso de que vayáis mal de suministros la zona está repleta de Frutas, Aves y Serpientes. Id juntos hacia la salida del Sureste.

Poco después aparece una patrulla. Es casi inevitable que os descubran; EVA hace lo que puede disparándoles, pero **es mejor que os encarguéis vosotros (66)** con la Scorpion. Alejad a la chica de los enemigos y poned un par de minas tras vosotros para evitar persecuciones. Cuando el camino se bifurque, seguid la ruta Suroeste hasta alcanzar la salida de forma segura.

Este de Zaozyorje

La zona está plagada de enemigos. Es hora de ponerse drásticos: pegad a EVA. Vamos, noqueadla. Usad si queréis la MK22 para tranquilizarla. En cualquier caso, esconded su cuerpo en una zona segura y acabad con los vigilantes. Con todo despejado, **arrastrad a EVA hacia el Noreste (67)**. De este modo iréis algo más deprisa y EVA no perderá Estamina. Cuando lleguéis a la salida, esperad a que EVA despierte o, en caso de estar anestesiada, dadle un par de golpes para que despierte. ¡Arriba maja!

Rokovoj Bereg

Todo ha terminado. O casi: aún queda un enfrentamiento pendiente. Seguid las indicaciones del recuadro para derrotar a The Boss. Una vez en el hidroavión os espera un invitado sorpresa: Ocelot,. Tras la pelea el pistolero decide revelaros sus verdaderas intenciones: un duelo en el que debéis escoger entre dos revólveres y disparar de inmediato. **Elegid el de la derecha (68)** para obtener su pistola, la SAA. Tras este peculiar combate os espera una sucesión de secuencias, con las que sin duda son algunas de las escenas más intensas y espectaculares vistas en un juego.

¿Oís esos aplausos (69)? Son para Snake, pero también para vosotros. ¡Enhorabuena aventureros!



JEFE FINAL

The Boss

LLEGO EL MOMENTO de plantar cara a la mentora de Snake. Prestad mucha atención.



ESTRATEGIA:
Tenéis solo diez minutos para derrotar a la mentora de Snake, o seréis pasto de los misiles de los MIG. ¡No hay tiempo que perder! A larga distancia The Boss ataca con su Patriot, un arma que le hace invulnerable a disparos frontales. Pero también usa CQC contra vosotros, ¡no en vano es su inventora! Si sois habilidosos podéis contraatacar su CQC y derribarla, para a continuación dispararle mientras yace en el suelo. Pero existen otros medios, como esconderse entre las flores con un buen "camo", la Visión Térmica y disparar con un fusil francotirador. Otro método, menos elegante, es usar TNT cuando esté derribada, pero The Boss sólo permite que le quitéis así la mitad de su energía.

ESTRATEGIA ESPECIAL:
El Uniforme Snake está en manos de The Boss, ¿tal vez lo guarda para nuestro héroe? En cualquier caso, el mejor modo de conseguirlo es usando CQC para derribar a The Boss y disparando un par de dardos tranquilizantes a su cabeza.



EL DETALLE:
si habéis conseguido la Máscara de Mono, podéis probar a ponérosla y desconcertar a The Boss. No uséis la Píldora de Muerte, ya que The Boss se las sabe todas y os castigará por un truco tan burdo. No es tan hábil The Boss si le arrojáis cargadores: le distraen con facilidad. Por último, buscad tres serpientes blancas en este escenario. Son muy nutritivas, pero lo mejor son sin duda sus nombres: Snake Solid, Snake Liquid y Solidus Snake.

Leña al mono, Snake

¡Snake ha regresado! ¿Cómo va a salvar ahora al mundo este héroe? Pues capturando a todos los monos que han tomado la jungla. ¿Estará a la altura de este reto?

LA CAZA DEL SIMIO

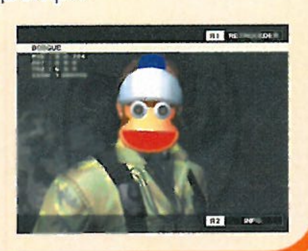
ESTE MINIJUEGO TIENE LA MISMA MECÁNICA QUE LA SAGA «APE ESCAPE». Snake debe capturar un número concreto de monos repartidos por siete escenarios basados en localizaciones del juego. Para atrapar a los micos primero habéis de dejarlos "atontados", y a continuación basta con aproximarse a ellos para que queden capturados. Pero cuidado: hay monos capaces de defenderse a puñetazos, o de escapar de vosotros antes de que podáis siquiera decir "simio". ¡Tratad de capturarlos todos y superad los récords establecidos!



PREMIOS MUY "MONOS"

CADA UNO DE LOS CINCO NIVELES TIENE CINCO RÉCORDS ESTABLECIDOS. Si capturáis a todos los monos superando el primer récord en todas las fases conseguiréis estos objetos para usar en el modo principal:

- **CAMUFLAJE BANANA:** Es el mismo que lleváis durante el minijuego. Vale, no es que sea muy vistoso, pero gracias a él Snake se contagia del enorme apetito de los monos, y cualquier comida que consumamos gana en sabor para recuperar el máximo de estamina.
- **MÁSCARA DE MONO:** Es muy "cantosa" y limita la vista en primera persona. Pero ¿y la sorpresa que se llevan los enemigos si os ven con ella? Probadla con los Jefes Finales y veréis...



ARSENAL ANTI-SIMIOS

OTROS CAZA-MONOS USAN UNA RED, pero Snake tiene sus propios métodos. Dado que los monos huyen si detectan vuestra presencia, estos objetos de caza se basan en el sigilo y espionaje. ¡Dadles buen uso!

- **MONKEY SHAKER:** Pistola idéntica a la EZ... pero de color amarillo plátano. Lo último en tecnología "antimonos": munición tranquilizante ilimitada y mirilla láser para afinar.
- **GRANADA:** Capaz de dejar muy perjudicados a unos cuantos monos con su explosión. Tenéis 36 granadas por nivel, y resultan vitales para conseguir nuevos récords rápidamente.
- **PRISMÁTICOS:** Perfectos para revisar el terreno y localizar a estos bichos practicando sus monerías.
- **MICRÓFONO DIRECCIONAL:** Para detectar los ruidos que emiten los monos mejor escondidos. El mejor objeto con los monos escurridizos.
- **SONAR:** Pulsad L3 y localizaréis a cualquier simio que esté en su radio de acción. ¡Incluso a los más tímidos!
- **GAFAS TÉRMICAS:** Consumen batería, pero detectan cualquier rastro de "simiesco" en forma de siluetas.
- **CÁMARA:** ¡Hey, algunos monos son muy coquetos! Sacadles unas fotillos.





NIVELES

NIVEL 1: ESCAPADA DE LA JUNGLA

- **ÁREA:** Sur de Dremuchij
- **RÉCORDS:** 1º **1:00:36**, 2º **1:20:36**, 3º **1:50:36**
- **OBJETOS ADICIONALES:** Micrófono Direccional
- **MONOS A CAPTURAR:** 9





Nada más comenzar, conseguid el Micrófono Direccional. De momento no tenéis que usarlo porque los primeros monos se pueden descubrir a simple vista. Para empezar podéis avanzar un par de pasos y disparar al Mono 1, al Sur. Si os dirigís algo más adelante, hacia el Noroeste, encontraréis al Mono 2. Su colega, el Mono 3, está un poco más adelante, sobre unas rocas. Un buen disparo es cuanto necesita para descansar. Tras atraparlo es hora de pillar al sigiloso Mono 4, el cual merodea por la zona de vegetación que veis hacia el Oeste. Volved al inicio e id hacia el Este por la ladera. Un poco más abajo se encuentra el Mono 5 saltando como... pues como un mono, claro. Si continuáis subiendo por esta especie de ladera es fácil encontrar al Mono 6. Desde esa misma posición, mirad a la copa del árbol y sorprenderéis al Mono 7, que está haciendo el tonto. La misma actitud que tiene el Mono 8, que se columpia tan feliz en la rama contigua del mismo árbol. El Mono 9 está en la llanura Sur.

NIVEL 2: LA RED DE LOS SIMIOS

- **ÁREA:** Norte de Dremuchij
- **RÉCORDS:** 1º **1:45:36**, 2º **2:15:36**, 3º **3:00:36**
- **OBJETOS ADICIONALES:** Sonar
- **MONOS A CAPTURAR:** 15



El Sonar se encuentra en un tronco de árbol muy cercano al punto de partida. Id hacia el Norte para encontrar al primer macaco, en el tronco de un árbol. Al Norte podréis comprobar que se encuentra un despistado Mono 2. Caminad al Sureste: he ahí el simpático Mono 3. Algo más hacia el Este están los Monos 4 y 5 pidiendo a gritos que les disparéis una de vuestras estupendas Granadas. El Mono 6 se halla más adelante, pero es un poco más peleón que sus compañeros. Mirad hacia arriba, al Sur de esa zona. Sobre unas rocas está el Mono 7, completamente "a su bola". El Mono 8 está al lado, sobre unas ramas. A continuación debéis dirigiros hacia el Este y revisar los troncos huecos para así dar con el Mono 9, que echaba una cabezadita. Al Este de esta posición se encuentra el Mono 10, en un tronco hueco, y al Suroeste está el Mono 11. ¡Si es que van de dos en dos! Al Oeste hay un grupo de tres monos, carne de granada. Rematad la faena con el Mono 15, en el árbol trepable.

NIVEL 3: EL AMANECER DE LOS SIMIOS

■ **ÁREA:** Rassvet

■ **RÉCORDS:** 1º **2:00:36**
2º **2:30:36**
3º **3:15:36**

■ **OBJETOS ADICIONALES:** Gafas Térmicas

■ **MONOS A CAPTURAR:** 21





Seguid el camino embarrado hacia el Este y avistaréis a vuestra primera presa junto a un árbol. Al Sureste hay un segundo mono. Ya en las ruinas veréis una "quedada" de monos: ¡granada va! Al Oeste está el Mono 12, sobre una ventana. El Mono 13 camina junto al árbol contiguo. Subid la escalerilla y disparad al Mono 14. Si arrojáis una granada hacia la izquierda y os dejáis caer atraparéis a los simios 15 y 16. El número 17 está dentro de la celda. Al Noroeste está el Mono 18, y caminando hacia el Sur podréis ver al Mono 19, sobre una viga. Otra viga sujeta al Mono 20, al Oeste, y el último mono está al final de las escalerillas.

NIVEL 4: EL TERROR DE LOS SIMIOS

■ **ÁREA:** Bolshaya

■ **RÉCORDS:** 1º **3:00:36**
2º **3:30:36**
3º **4:30:36**

■ **OBJETOS ADICIONALES:** Ninguno

■ **MONOS A CAPTURAR:** 18





Mirad en un árbol al Este: ¡el primer mono! Al Este está el Mono 2. Más allá de la trinchera se encuentra el Mono 3. Hay un cuarto mono patrullando frente a la base, junto a la escalera. Si subís podréis ver al Mono 5. Situaos en la esquina Noroeste y mirad hacia abajo: ¡un mono en una viga! Arrojad una granada a los tres monos que le dan al bailoteo. El Mono 10 está al Este, de espaldas. El Mono 11 está en un porche. ¡Es hora de pillar al Metal Gear! Id hacia el Norte y buscad al Mono 13 tras un muro derruido, al 14 sobre el pequeño edificio y, ya hacia el Noreste los 15 y 16. El Mono 17 está tras unas cajas. Al Noroeste está el 18.

NIVEL 5: LO QUE LOS SIMIOS SE LLEVARON

■ **ÁREA:** Graniny Gorki

■ **RÉCORDS:** 1º **2:30:36**
2º **3:00:36**
3º **3:45:36**

■ **OBJETOS ADICIONALES:** Cámara

■ **MONOS A CAPTURAR:** 18





En la primera sala están los dos primeros. Id a hacia la sala Norte y atrapad al Mono 3. Continuad a la gran sala y lanzad una granada a los monos 4 y 5. El sexto mono está en la terraza. Subid las escaleras y atrapad al Mono 7. Id hacia el Este: en el pasillo está el Mono 8, y muy cerca, hacia el final del pasillo, el 9. En el interior de la oficina aguarda el Mono 10 sobre la mesa, y el 11 bailando "enamorao". Salid al pequeño jardín para atrapar a los monos 12 y 13. Regresad al segundo piso y entrad en el baño: el Mono 14, mal de la tripita. En los vestuarios está el 15. De vuelta está el16. Id al Sur, donde están los Monos 17 y 18.

NIVEL 6: LA VUELTA DE LOS SIMIOS

■ **ÁREA:** Grozny Grad

■ **RÉCORDS:** 1º **1:00:36**
2º **1:30:36**
3º **2:30:36**

■ **OBJETOS ADICIONALES:** Ninguno

■ **MONOS A CAPTURAR:** 10





¡Qué manía les ha dado a los monos con fabricar robots gigantes! En este nivel exclusivo para Europa, ambientando en el hangar, podéis encontrar una versión muy "mona" del Shagohod. Si cruzáis la pasarela frente a él activaréis todas las alarmas, algo que os será muy útil para capturar a los tres monos de la pasarela derecha, además de al Mono 4, sobre la pasarela izquierda. Trasteando con los controles contiguos a la pasarela está el Mono 5. ¿Os acordáis de los tanques de combustible? Pues podéis encontrar un simio en cada uno de ellos: el Mono 6 está junto al tanque de la esquina inferior derecha, el Número 7 se halla en el rincón más al Noreste. En el tanque de la esquina izquierda está el Mono 8. Mientras que el Mono 9 está... esperad, ¿dónde bananas está el Mono 9? Vaya, le han echado del "curro" en el laboratorio y pasea sin rumbo por la sección Suroeste. Otro mono ocioso es el 10, que podéis encontrar en la sección Este de este hangar.

NIVEL 7: EL SIMIO DE LA IRA

■ **ÁREA:** Rokojov

■ **RÉCORDS:** 1º **2:00:36**
2º **2:30:36**
3º **3:30:36**

■ **OBJETOS ADICIONALES:** Ninguno

■ **MONOS A CAPTURAR:** 16





La paz y la serenidad reinaban en el campo de flores... ¡hasta que llegaron los monos! En este segundo nivel exclusivo no debe engañaros el que estéis en un espacio limitado: los simios se ocultan entre las flores y pueden ser muy difíciles de descubrir. También debéis saber que en este escenario es indispensable usar la Visión Infrarroja. Para empezar podéis ir a "lo gordo": hay un grupo de siete monos haciendo Tai-Chi en el centro. Usad una Granada para atontarlos a todos y capturarlos a la primera. Tres más toman el té sobre un tronco contiguo. Sobre el árbol situado al Sur está feliz el Mono 11. Buscad al mono 12 haciendo meditación en un tronco, hacia el Este. El Mono 13 está junto al árbol del altavoz (que por cierto emite una versión oriental del tema central de «Snake Eater»). Queda el Mono 14, muy bien escondidito entre las flores en el extremo Este. Los Monos 15 y 16 pasean sin rumbo en los puntos Noreste y Oeste del mapa. Si tenéis problemas para localizarlos también podéis usar el Sonar.

La aventura al descubierto

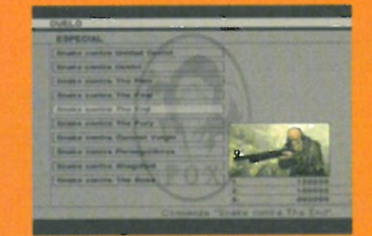
«Snake Eater» es mucho más que una simple aventura. Su desarrollo esconde docenas de misterios, secretos y posibilidades de pasar momentos muy divertidos. ¡Descubridlos!

NOVEDADES PARA LA VERSIÓN EUROPEA

Además de dos nuevos niveles para el modo "Snake contra Mono" y el nuevo de de dificultad Extremo Europeo, son dos las principales novedades del juego con respecto a la versión NTSC, y aparecen al acabar el juego:

1 MODO DUELO: Escoged cualquier Jefe Final o la unidad especial de Ocelot y volved a enfrentaros a ellos. Romped los records establecidos o luchad bajo normas especiales, como munición limitada o armas especiales.

2 TEATRO DEMO: Todas las secuencias del juego quedan ahora a vuestra disposición para revivirlas. También podréis saber cuáles os quedan por desbloquear. Recordad que podéis pulsar R1 o Triángulo durante ellas para hacer zoom o cambiar a la perspectiva de Snake.





LA SERPIENTE TSUCHINOKO

Todo cazador se precia de sus mejores presas. Snake no podía ser menos gracias a este peculiar ofidio.La Serpiente Tsuchinoko es la especie más valorada de todo el juego, como demuestran los elogios de Para-Medic, Signit y el Mayor Zero si conseguís capturar con vida un ejemplar. Ésta serpiente puede ser encontrada aquí:

1. El pantano de Dremuchij
2. Chyornyj
3. Bolshaya
4. Graniny Gorka
5. Svyatogornyj
6. Sokrovenno



Esta última es la opción más indicada. Id al árbol central tras acabar con The End, colocad una Ratonera y regresad a ese escenario tras visitar otro: la habréis capturado. Durante el resto del juego debéis conservar la Tsuchinoko, por supuesto sin comérosla. Cuando EVA os devuelva vuestro equipamiento en la catarata, buscad la serpiente en el exterior. Si habéis seguido estos pasos obtendréis la Pintura Facial Infinita, que os dará munición ilimitada.

UN PAR DE GUIÑOS AL FUTURO

Recordad que podéis hacer zoom con Triángulo durante las secuencias. Probad este recurso cuando habléis con Granin en su despacho:

-Una de las estatuillas de la sala es Jehuty, el mecha protagonista de la saga «ZOE» (Izquierda). También están Metal Gear Rex y Metal Gear Ray.

-El del retrato es Granin, pero a la izquierda está... ¿Otacon? No, es su padre. ¡Así todo queda en familia! (Derecha).





EL REGRESO DE RAIDEN

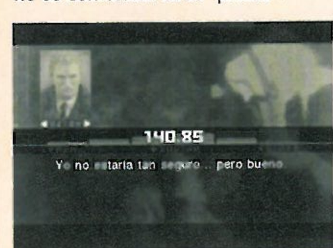
Hideo Kojima ha tomado muy buena nota de las quejas de los fans que se sintieron decepcionados con Raiden, el protagonista de «Metal Gear 2». Incluso le ha metido en este juego, pero bajo el cameo del Mayor Raikov. Su creador se redime a lo largo de todo el juego:



SI ESCOGÉIS LA OPCIÓN "ME GUSTÓ «METAL GEAR 2», Snake tendrá un aspecto muy diferente al inicio. El Mayor Zero le indica que no os convienen esas "pintas".



RAIKOV PARECE TENER UN LÍO ALGO ESPECIAL CON VOLGIN. Por lo menos se muestra muy cariñoso con vosotros la primera vez que os ve. "Demasiado" cariñoso...



PONEOS LA MÁSCARA Y SU UNIFORME y llamad a Zero para que, haciéndose eco de las quejas de los fans, le diga a Snake lo poquito que le gustan sus pintas.



MATAD A RAIKOV y su espíritu volverá cuando luchéis contra The Sorrow. Lo hará tal y como aparecía en «MGS2» hacia el final del juego: corriendo desnudo.

LECTURA MUY DIVERTIDA

Probad a colocar un Libro en el camino de un guardia. El vigilante se lanzará entusiasmado a ver la publicación, y no tardará en realizar ciertos movimientos "extraños". Estará tan concentrado que no se dará cuenta de vuestra presencia. Parece que los hombres de Volgin pasan "mucha hambre" protegiendo al Shagohod...





LA RADIO

La técnica CQC Interrogar permite sacarle información al enemigo. Aproximaos a un guardia pulsando Círculo, agarradle y, sin soltarle, presionad L3. Vuestra presa os dará información, o pistas del tipo "escuchar la radio puede ser relajante". Incluso os puede facilitar nuevas frecuencias inéditas, que son las usadas por el enemigo. Se dividen en estas categorías:

1. CANCELAR ALERTA: Para usar si estáis en Modo Evasión. Snake llama al Cuartel General enemigo y los guardias dejarán de perseguirle, aunque seguirán alerta a cualquier anomalía.

2. FUEGO DE COBERTURA: Ataque de artillería contra el enemigo durante el Modo Alerta. ¡Los barre del mapa!

3. RADIO CURACIÓN: Canciones relajantes para escuchar en momentos de tranquilidad. Son estas:

141.85 - DON'T BE AFRAID / RIKA MURANAKA
142.09 - SEA BREEZE / SERGEI MANTIS
143.32 - SAILOR / STARRY.K
144.86 - JUMPIN' JOHNNY / CHUNK RASPBERRY
145.83 - SALTY CATFISH / 66 BOYS
146.65 - ROCK ME BABY / 66 BOYS
148.39 - SURFING GUITAR / 66 BOYS
148.96 - PILLOW TALK / STARRY.K

4. LOCALIZACIÓN: cuando el enemigo dice "mira tu mapa" se transmite una señal de radio al receptor y aparecen una serie de puntos en vuestro mapa. Los rojos son enemigos, y los blancos indican objetos. Estas frecuencias sólo se pueden usar una vez. Para volver a contar con estas ayudas debéis conseguir nuevas frecuencias interrogando a los enemigos de los siguientes escenarios.

CONVERSACIONES DIVERTIDAS
A Para-Medic le gusta el cine de Serie-B, Mayor Zero es fan de las pelis de 007... ¡Qué "frikazos"! Llamad a vuestros superiores bajo estas circunstancias para disfrutar de unas charlas ingeniosas:

CONVERSACIÓN	CÓMO ESCUCHARLA
"La Caja"	Equipaos con una Caja y llamad a Signit.
"Chocolate"	Poneos el Uniforme Choco y llamad a Signit.
"Seta Luminiscente"	Comed una de estas setas y llamad a Para-Medic.
"Granin"	Llamad a Signit después de hablar con Granin
"Patriot"	Equipaos con este arma y llamad a Signit.
"Tsuchinoko"	Atrapad a esta serpiente y llamad a Para-Medic.
"007"	Salvad partida 15 veces.

5. PASSWORDS PARA «METAL GEAR ACID»: interrogad tres veces al primer guardia de Graniny Gorka (**password JEHUTY**) y al de la base del helicóptero, antes de enfrentaros a Ocelot (**el password es VIPER**).

JUGANDO CON LA INTRO

Probad a pulsar estos botones durante la intro:

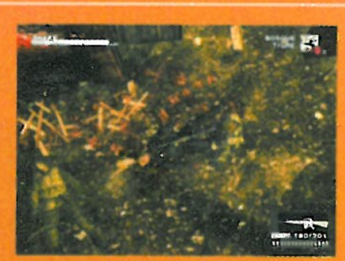
- Pulsando R3 cambian las letras y caracteres.
- Con el stick izquierdo los créditos empiezan a ondular.
- Pulsando la Cruceta aparecen pequeños círculos.
- Con el stick podéis hacer aparecer pequeños símbolos.
- Si pulsáis R1 escucharéis "Snake Eater".



OCELOT

Este enemigo tan persistente oculta también un par de secretos.

PARADOJA TEMPORAL:
Tras vuestro primer choque, Ocelot queda inconsciente. Disparadle con un arma letal a la cabeza y provocaréis un verdadero desastre: el mismísimo Coronel Campbell os llamará para echaros la bronca. ¡No se debe alterar el futuro!



DUELO AL MÁS RÁPIDO:
Con el revolver SAA en vuestro poder y durante el enfrentamiento contra Ocelot, situaos en medio del claro sin ningún arma equipada para iniciar un "pique" con vuestro enemigo. Ocelot os propone un duelo al más rápido, idéntico al del final del juego. Apuntad en primera persona y desenfundad justo al mismo tiempo que Ocelot. Y disparadle, claro.



UNA EXHIBICIÓN:
Si en lugar de esperar lo que hacéis son fintas con el revolver (en primera persona y pulsando el stick derecho), Ocelot os regañará por hacer el tonto, pero en realidad se muere de envidia. Él también hará sus propios trucos frente a vosotros. Según lo hábiles que seáis recibiréis elogios o reproches por su parte.



JOHHNY Y LA CELDA

Hay un personaje que ha aparecido a lo largo de toda la saga, y no es sino el guardia Johnny, vuestro vigilante en la celda. Para conocerle mejor, arrojad tres veces la comida que se os entregue para que la coma vuestro guardián. Esto dará lugar a una escena de camaradería, en la que de nuevo podréis descubrir el código que abre la prisión. ¡Pero no matéis a vuestros amigo Johnny al escapar!



THE END ESTÁ MUY MAYOR

AH, THE END Y SUS ACHAQUES...
¿Recordáis la segunda vez que le veis, dormido en una silla de ruedas? Cuando acabe la escena, equipaos de inmediato con el fusil de francotirador y disparadle a la cabeza. ¡Le habéis matado! De ese modo, cuando lleguéis al escenario donde debíais enfrentaros a él, simplemente lucharéis contra un grupo de soldados.



SALVAD PARTIDA MIENTRAS COMBATÍS CONTRA THE END
y abandonad el juego. Si resistís sin jugar a «Snake Eater» durante una semana, al retomar la partida en ese punto recibiréis una bronca de vuestros superiores: ¡The End se ha muerto esperándoos! Qué poca verguenza Snake...



SECRETOS

EL LADO OCULTO DE EVA

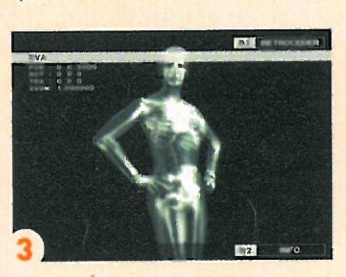
Vuestra aliada en el juego tiene un par de secretos, además de dar pie a algunas de las mejores secuencias de toda la aventura.



1 **NO EXTRAIGÁIS EL TRANSMISOR** tras ser torturados. Cuando os reunáis con EVA ella misma os lo quita durante una secuencia genial.



2 **CUANDO ESCOLTÉIS A EVA** hacia el final del juego probad a agarrarla e interrogarla. Revelará información sobre su turbulento pasado.



3 **EL MENÚ DE CURA DE EVA** no tiene desperdicio: implantes de pecho, comida francesa, poses sensuales... ¡qué picarona!



4 **DISPARAD UN TRANQUILIZANTE A EVA.** La rubia sueña cosas subidas de tono, que incluyen a Snake, Volgin y... ¿un perro llamado Fido?

NUEVAS ARMAS

Al terminar el juego, si habéis cumplido ciertos requisitos, obtendréis tres armas nuevas para próximas partidas:

- **PATRIOT:** La podéis conseguir automáticamente para una nueva partida al acabar con The Boss. Tiene munición infinita, ¡estupenda para barrer patrullas enemigas
- **SAA:** La pistola de Ocelot. En el duelo final, escoged el arma de la derecha. Muy precisa. Podéis hacer que sus balas reboten para alcanzar al enemigo
- **PISTOLA EZ:** Necesitáis haber conseguido las 47 especies animales y vegetales del juego. No hace falta que las llevéis en la mochila, sino que basta con haberlas capturado una sola vez. Esta pistola silenciosa tiene munición tranquilizadora infinita.



FANTASMAS

Al escapar de la sala de tortura podéis coger una Cámara de la habitación del guardia. Cuando más tarde os enfrentéis a The Sorrow, sacad fotos de él y de los jefes finales que, una vez reveladas, muestran imágenes del equipo de programación, incluido Kojima-San.



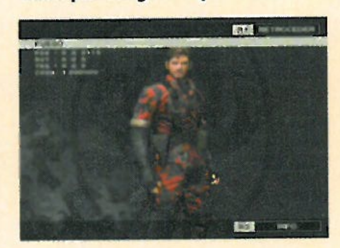
CAMUFLAJES ESPECIALES

Cada jefe final tiene un camuflaje secreto, pero lo que no sabéis es que cada uno de estos uniformes os pueden dar nuevas habilidades para vuestra aventura. Reducid a cero la Estamina de los jefazos usando dardos tranquilizantes al combatir con ellos, y podréis conseguirlos más adelante.

ANIMAL
Jefe: **Ocelot**
Habilidad: **No os tiembla el pulso al disparar en primera persona.**



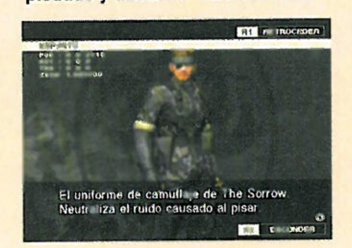
FUEGO
Jefe: **The Fury**
Habilidad: **Reduce a la mitad el daño por fuego o explosiones.**



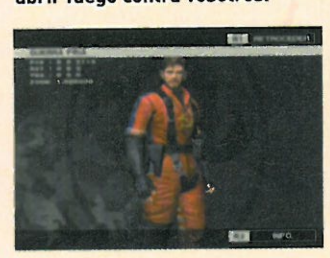
MUSGO
Jefe: **The End**
Habilidad: **Recuperáis Estamina por medio de la fotosíntesis.**



ESPÍRITU
Jefe: **The Sorrow**
Habilidad: **Elimina el ruido de las pisadas y absorbe vida del rival.**



GUERRA FRÍA
Jefe: **Volgin**
Habilidad: **Los enemigos leales a Rusia se lo piensan antes de abrir fuego contra vosotros.**



AVISPA
Jefe: **The Pain**
Habilidad: **Disparad a un enjambre sobre vuestra cabeza y las abejas os servirán como escudo.**



ARAÑA:
Jefe: **The Fear**
Habilidad: **Camuflaje total en cualquier entorno, a cambio de gran consumo de Estamina.**



SERPIENTE
Jefe: **The Boss**
Habilidad: **Camuflaje definitivo en cualquier entorno. Es el uniforme diseñado para Snake.**





RANKINGS

Esta es la lista con todas las puntuaciones posibles, basadas en distintos aspectos. Tratad de superaros a vosotros mismos logrando las mejores condecoraciones. ¡Vamos, demostrad vuestra pericia!

RANKING: CHICKEN
Dificultad: **Muy Fácil/Fácil**
Requisitos:
Alarmas: +250 veces
Muertes: +250 humanos
Comidas: +31 comidas
Horas de Juego: + 30:00 horas
Continuar: +60
Partidas salvadas: +100

RANKING: MOUSE
Dificultad: **Normal**
Requisitos:
Alarmas: +250 veces
Muertes: +250 humanos
Comidas: +31 comidas
Horas de Juego: + 30:00 horas
Continuar:+60
Partidas Salvadas: +100

RANKING: RABBIT
Dificultad:**Difícil**
Requisitos:
Alarmas: +250 veces
Muertes: +250 humanos
Comidas: +31 comidas
Horas de Juego: + 30:00 horas
Continuar: +60
Partidas Salvadas: +100

RANKING: OSTRICH
Dificultad:**Extrema**
Requisitos:
Alarmas: +250 veces
Muertes: +250 humanos
Comidas: +31 comidas
Horas de Juego: + 30:00 horas
Continuar: +60
Partidas Salvadas: +100

RANKING: SCORPION
Dificultad:**Muy Fácil/Fácil/Normal/Difícil/Extrema**
Requisitos:
Alarmas: -25 veces
Muertes: +100 humanos
Horas de Juego: + 30:00 horas
Continuar: -30
Partidas salvadas: +100

RANKING: TARÁNTULA
Dificultad: **Muy Fácil/Fácil/Normal/Difícil/Extrema**
Requisitos:
Alarmas: -20 veces
Muertes: +100 humanos
Continuar: -50

RANKING: JAGUAR
Dificultad: **Muy Fácil/Fácil/Normal/Difícil/Extrema**
Requisitos:
Alarmas: -20 veces
Muertes: -20 humanos
Continuar: -100

RANKING: PANTHER
Dificultad: **Muy Fácil/Fácil/Normal/Difícil/Extrema**
Requisitos:
Partidas Salvadas: -45
Continuar: -50
Alarmas: +25 veces
Muertes: +150 humanos

RANKING: CROCODILE
Dificultad: **Muy Fácil/Fácil/Normal**
Requisitos:
Alarmas: -100 veces
Muertes: +150 humanos
Continuar:-40

RANKING: CAT
Dificultad: **Muy Fácil/Fácil**
Requisitos:
Partidas salvadas: +100

RANKING: DEER
Dificultad: **Normal**
Requisitos:**Partidas salvadas: +100**

RANKING: ZEBRA
Dificultad: **Difícil**
Requisitos:
Partidas salvadas: +100

RANKING: HIPPOPOTAMUS
Dificultad: **Extrema**
Requisitos:
Partidas salvadas: +100

RANKING: KOALA
Dificultad: **Muy Fácil/Fácil**
Requisitos:
Horas de Juego: + 30:00 horas

RANKING: CAPYBARA
Dificultad: **Normal**
Requisitos:
Horas de Juego: + 30:00 horas

RANKING: SLOTH
Dificultad: **Difícil**
Requisitos:
Horas de Juego: + 30:00 horas

RANKING: GIANT PANDA
Dificultad: **Extrema**
Requisitos:
Horas de Juego: + 30:00 horas

RANKING: PIG
Dificultad: **Muy Fácil/Fácil**
Requisitos:
Comidas: +31 comidas

RANKING: ELEPHANT
Dificultad: **Normal**
Requisitos:
Comidas: +31 comidas

RANKING: MAMMOTH
Dificultad: **Difícil**
Requisitos:
Comidas: +31 comidas

RANKING: PIRANHA
Dificultad: **Muy Fácil/Fácil**
Requisitos:
Muertes: +300 humanos
Comidas: +30 comidas
Horas: + 20:00 horas

RANKING: SHARK
Dificultad: **Normal**
Requisitos
Muertes: +250 humanos
Comidas: +20 comidas

RANKING: JAWS
Dificultad: **Difícil**
Requisitos:
Muertes: +580 humanos
Comidas: +90 comidas

RANKING:ORCA
Dificultad: **Extrema**
Requisitos:
Muertes: +250 humanos
Comidas: +70 comidas

RANKING: COW
Dificultad: **Muy Fácil/Fácil/Normal/Difícil/Extrema**
Requisitos:
Alarmas: +300 veces

RANKING: SWALLOW
Dificultad: **Muy Fácil/Fácil**
Requisitos:
Horas de Juego: -5:00 horas

RANKING: FALCON
Dificultad: **Normal**
Requisitos:
Horas de Juego: -5:00 horas

RANKING: HAWK
Dificultad: **Difícil**
Requisitos:
Horas de Juego: -5:00 horas

RANKING: EAGLE
Dificultad: **Extrema**
Requisitos:
Horas de Juego: -5:00 horas

RANKING: PIGEON
Dificultad: **Muy Fácil/Fácil/Normal/Difícil/Extrema**
Requisitos:
Muertes: 0 humanos

RANKING: FLYING SQUIRREL
Dificultad: **Muy Fácil/Fácil**
Requisitos:
Alarmas: 0 veces

RANKING: BAT
Dificultad: **Normal**
Requisitos:
Alarmas: 0 veces

RANKING: FLYING FOX
Dificultad: **Difícil**
Requisitos:
Alarmas: 0 veces

RANKING: NIGHT OWL
Dificultad: **Extrema**
Requisitos:
Alarmas: 0 veces

RANKING: LEECH
Dificultad: **Muy Fácil/Fácil/Normal/Difícil/Extrema**
Requisitos:
Completad el juego con una sanguijuela pegada.

RANKING: CHAMELEON
Dificultad: **Muy Fácil/Fácil/Normal/Difícil/Extrema**
Requisitos:
Alarmas: 0 veces

RANKING: MARKHOR
Dificultad: **Muy Fácil/Fácil/Normal/Difícil/Extrema**
Requisitos:
Capturad las 47 especies animales y vegetales, excluyendo alimentos prefabricados.

RANKING: TSUCHINOKO
Dificultad: **Muy Fácil/Fácil/Normal/Difícil/Extrema**
Requisitos:
Capturad una Tsuchinko con vida.

RANKING: KEROTAN
Dificultad: **Muy Fácil/Fácil/Normal/Difícil/Extrema**
Requisitos:
Disparad a todas las ranas Kerotan.

RANKING: HOUND
Dificultad: **Fácil /Normal/Difícil/Extrema**
Requisitos:
Objeto Especial: sin usar
Alarmas: 0/0/1/2 veces
Daño: -10 barras de vida (Modo Fácil)
Muertes: 0 humanos
Partidas salvadas:-25 (Modo Fácil)/-50 (Modo Difícil)
Continuar: 0
Medicina: 0/0/-3/ Usad las que queráis en Modo Extremo.
Horas de Juego: -5:00 horas

RANKING: DOBERMAN
Dificultad:
Normal/Difícil/Extrema
Requisitos:
Objeto Especial: sin usar
Alarmas: 0/0/1 vez
Daño: -10 barras de vida (Modo Normal)
Muertes: 0 humanos
Partidas salvadas:-25 (Modo Normal)/-50 (Modo Difícil)
Continuar: 0
Medicina: 0/0/-3
Horas de Juego-5:00 horas

RANKING: FOX
Dificultad: **Difícil/Extrema**
Requisitos:
Objeto Especial: sin usar
Alarmas: 0/0 veces
Daño: -10 barras de vida (Modo Difícil)
Muertes: 0 humanos
Partidas salvadas: -25 (Modo Difícil)/-50 (Modo Extremo)
Continuar: 0
Medicina: 0/0
Horas de Juego: -5:00 horas

RANKING:FOXHOUND
Dificultad: **Extrema**
Requisitos:
Objeto Especial: sin usar
Alarmas: 0 veces
Daño: -10 barras de vida
Muertes: 0 humanos
Partidas salvadas: -25
Continuar: 0
Medicina: 0
Horas de Juego: -5:00 horas

NOTA: los rankings se acumulan y pueden salvarse en sucesivas partidas.

LA PESADILLA

Probad a salvar partida mientras estáis en la celda y Para-medic os contará una pavorosa historia de vampiros. Esto se traduce en un mal sueño para Snake... ¡del que vosotros sois protagonistas! Al cargar esa partida estaréis en un peculiar minijuego, donde debéis destruir vampiros y zombis en una lluvia de sangre.







LAS RANAS

Es posible que a lo largo del juego hayáis descubierto unas estatuas en forma de rana feliz. Son las Kerotan. Si las disparáis las activaréis y comenzarán a emitir un ruidoso croar. Hay 64 ranas en total, y si las activáis todas lograréis el **Camuflaje Óptico.** Algunas son muy difíciles de localizar, por lo que os recomendamos que las busquéis a partir de la segunda partida. Las ranas activadas se acumulan partida tras partida, por lo que podéis completar la búsqueda de forma pausada.

LOCALIZACIÓN:	
1. Dremuchij Sur	Siguiendo un camino estrecho a la derecha del punto de partida.
2. Dremuchij (Pantano)	Sobre un montículo a la derecha.
3. Dremuchij (Norte)	Sobre un tronco, a la derecha desde el punto de partida.
4. Dolinovodno	Sobre el poste del puente, al inicio.
5. Rassvet	En un agujero a la izquierda de las escaleras.
6. Dremuchij (Este)	Debajo de unos troncos en la zona central.
7. Dremuchij (Norte)	Subid al árbol y mirad a la izquierda: está sobre un montículo.
8. Dremuchij (Pantano)	Partiendo del islote central, buscad detrás de un árbol en el extremo Noroeste.
9. Dremuchij (Sur)	Subid al tronco de la izquierda y luego al montículo de la izquierda.
10. Dolinovodno	Sobre el poste, al otro extremo del puente.
11. Rassvet	Debajo de las escaleras.
12. Chyomij Prud	Bajo el agua, a la izquierda de un tronco sumergido en el Norte.
13. Bolshaya Past (Sur)	En el extremo Este junto a la verja, dentro de un tronco hueco.
14. Bolshaya Past Base	En el dormitorio, debajo de un escritorio.
15. Bolshaya Past (Grieta)	Junto a un muro, en el extremo Este.
16. Chyomaya Peschera	Al Norte de las cataratas centrales. Consultad el mapa de la sección Paso a Paso.
17. Chyomaya Peschera (Norte)	Bajo el agua, en un agujero a la derecha del islote de The Pain.
18. Chyornaya Peschera (Entrada)	En el recoveco de las minas a la izquierda de la salida, sobre la entrada.
19. Ponizovje (Sur)	Junto a un árbol a la izquierda del punto de partida.
20. Ponizovje (Oeste)	Bajo el agua, en el extremo Noroeste.
21. Ponizovje: Exterior	Sobre unas puertas rojas, a la derecha del muelle.
22. Ponizovje (Primer piso)	Sobre las escaleras, mirando hacia el Norte.
23. Graniny Gorki (Sur)	En un árbol a la izquierda de la salida, en el Norte.
24. Graniny Gorki (Exterior):	Mirando desde la pared que lleva al laboratorio, la veréis entre dos árboles.
25. Graniny Gorki (Interior):	En la ventana del edificio que da al jardín.
26 - Graniny Gorki (Primer Piso)	Sobre las taquillas contiguas a las escaleras.
27. Graniny Gorki (B1)	En la sala de la televisión, sobre una estantería.
28. Graniny Gorki B1 (Este)	En una celda al final del pasillo.
29. Svyatogernyj (Sur)	En el rincón del muro, en el extremo Norte.
30. Svyatogernyj (Oeste)	En el montículo que hay justo enfrente del tronco hueco, al Norte.
31. Svyatogernyj (Este)	En la ventana a la izquierda de la entrada del gran bloque central.
32. Sokrevenno (Sur)	Sobre el montículo que hay detrás del edificio Noroeste.
33. Sokrevenno (Oeste)	Mirad por la grieta por la que sale el agua de la cascada, al Norte.
34. Sokrevenno (Norte)	Entre un montículo y un árbol, junto a un tronco hueco del extremo Noroeste.
35. Krasnogorje (Túnel)	Detrás del arco de piedra, a la izquierda.
36. Krasnogorje Base	Sobre un montículo en el extremo Noroeste.
37. Krasnogorje	Sobre el barracón con comida del extremo Noroeste.
38. Krasnogorje (Cima)	Mirando desde la torreta al sur, sobre un montículo.
39. Krasnogorje (Ruinas)	En la torre de radio. Usad el Fusil de Francotirador.
40. Krasnogorje (Ruinas)	En la estantería sobre el camastro.
41. Groznyj Grad	Sobre una tubería roja, en al Noreste.
42. Groznyj Grad (Suroeste)	En el almacén central: buscadla mirando a través de una grieta.
43. Groznyj Grad (Noroeste)	Sobre unas escaleras en el extremo Norte. Subíos a las cajas para poder verla.
44. Groznyj Grad (Noreste)	Partiendo desde el barracón de comida al Noreste, pasad por el agujero al Norte y seguid hacia el Oeste. Girad a la derecha y la encontraréis.
45. Groznyj Grad (Sureste)	En el extremo Sureste, sobre el edificio de prisiones.
46. Groznyj Grad (Sala de Torturas)	En la sala con mesas, debajo de una de ellas.
47. Laboratorio Groznyj Grad: (Este)	Subid las escaleras, entrad en la sala del fondo y buscad la estantería.
48. Laboratorio Groznyj Grad: (Oeste)	Sobre los altavoces de sirena, al Sur. Mirad por la ventana.
49. Tikhogornyj	Debajo de un tronco, al Sur.
50. Tikhogornyj (Detrás de la catarata)	Subid la escalera y mirad hacia arriba: está sobre una tubería.
51. Groznyj Grad (Ala Principal)	Mirad debajo de los dos paneles de control en el extremo Noroeste, sobre las escaleras.
52. Groznyj Grad B1(Lucha contra Volgin)	Sobre una barandilla, arriba a la izquierda.
53. Primera persecución en moto	Sobre la torre del foco, al Este.
54. Segunda persecución en moto	Cuando eva se detenga buscad el asiento de una camioneta, a la izquierda.
55. Tercera persecución en moto	Sobre una señal, a la izquierda. Usad el fusil de francotirador.
56. Cuarta persecución en moto	Sobre la cuarta señal, a la derecha.
57. Puente de Groznyj Grad (Con francotirador)	Entre dos arcos del puente, en el extremo Noreste.
58. Puente de Groznyj Grad (Contra Shogohod)	En la base de la torreta de radio, al Norte.
59. Quinta persecución en moto	Entre las barricadas rojas y blancas del camino.
60. Sexta persecución en moto	Usad el RPG-7 y mirad a la derecha: tras pasar un tronco, veréis a la rana sobre una roca.
61. Séptima persecución en moto	A la izquierda, sobre una piedra.
62. Zaozyorje (Sur)	Mirando desde el tronco que sirve como piedra la veréis sobre un tronco en el extremo Sureste.
63. Zaozyorje (Este)	Entre un árbol y un montículo, en la bifurcación central.
64. Rokovoj Bereg (Contra The Boss)	Sobre un árbol en la zona central.



DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN

REDACTOR JEFE: Javier Abad.
JEFE DE SECCIÓN: David Martínez
REDACTOR: Sergio Martín

MAQUETACIÓN

JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
MAQUETADORA: Blanca Gómez.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Roberto Ajenjo, Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Miguel Ángel Sánchez, Ricardo del Olmo, Juan Carlos Ramírez, Óscar Néstor de Lera, Jose Manuel Martínez.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD

DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
JEFES DE PUBLICIDAD: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Los Vascos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17.
28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 01

Distribución: DISPAÑA.
C/ Orense, 12-14. 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 5/2005

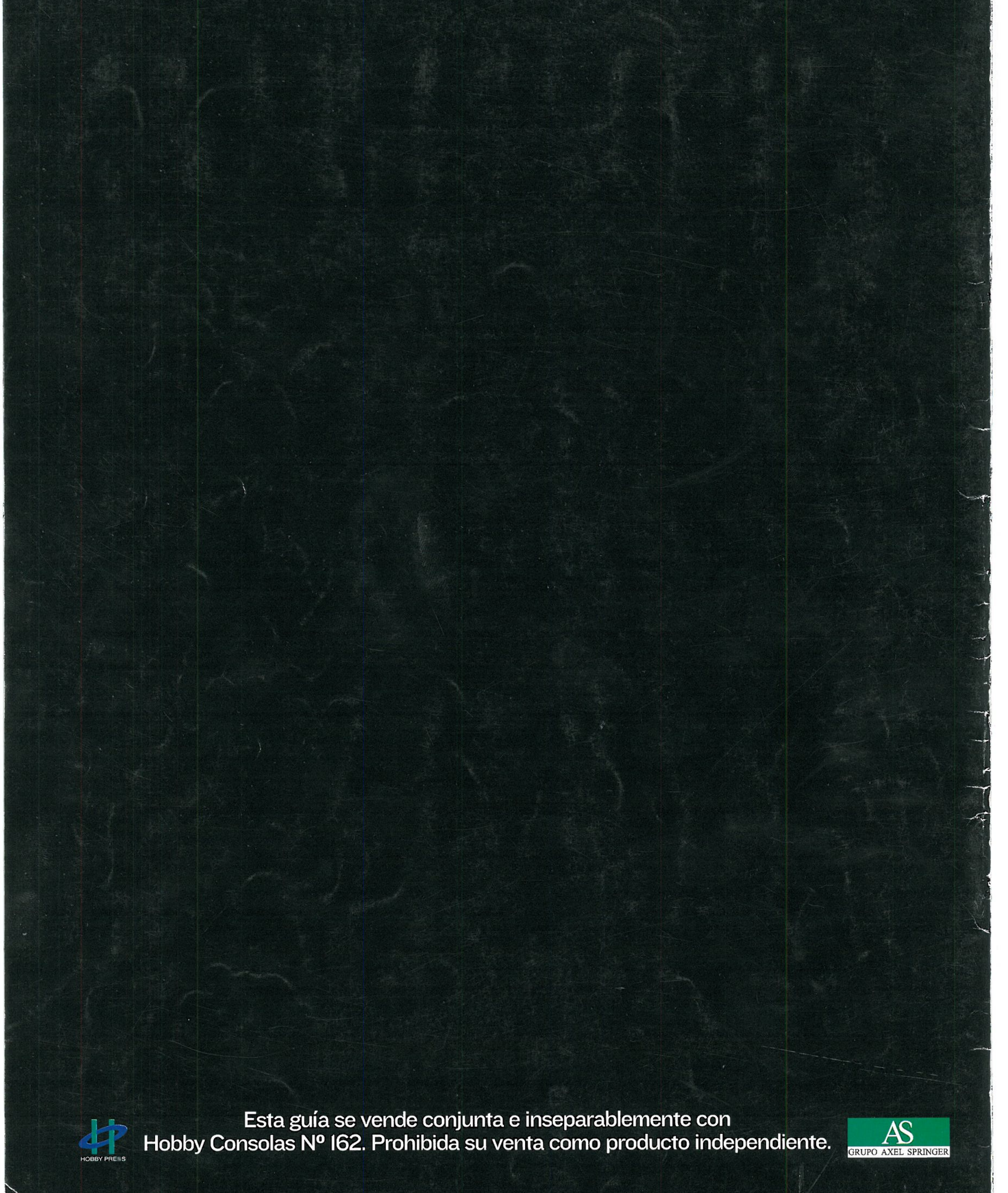
ARGENTINA. Representante en Argentina: EDILOGO Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A.
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal.
C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo.
03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de

axel springer


HOBBY PRESS
Esta guía se vende conjunta e inseparablemente con
Hobby Consolas Nº 162. Prohibida su venta como producto independiente.
AS
GRUPO AXEL SPRINGER